

875 ptas.

revista de videojuegos de PC Año III • Nº 34



TE DESVELAMOS TODOS LOS TITULOS QUE SALDRAN AL MERCADO

bureau 13

ABRE EL EXPEDIENTE X

¡Gran Concurso!
Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de pesetas

MP MULTIPRESS S.A.







BUREAU 13
Policía secreta
La mejor aventura del mes, en la que controlas un grupo de policías muy especial, que tienen que resolver un crimen.



JUNGLE STRIKE
Después de la tormenta
Tras los hechos del desierto israelí, parecía que todo había vuelto a la normalidad, pero un cartel brasileño no opina lo mismo.



X-COM: TERROR FROM THE DEEP
Un infierno acuático
Desde que sobreviviéramos a un ataque alienígena en UFO, nada raro ha ocurrido. Ahora vuelve el horror, esta vez por el mar.



WAKE OF THE RAVAGER
El velo de la alianza
Segunda entrega de SSI de *Dark Sun*, una de las extensiones del más conocido juego de rol, *Advanced Dungeons & Dragons*.



LITTLE BIG ADVENTURE
La aventura más grande
En este completo Tricks & Tracks, te damos todos los pasos para terminarte una de las aventuras más difíciles de la historia.

Y también:

ECTS: LA FERIA MAS ESPERADA

No es ningún secreto que las mayores distribuidoras de software a nivel mundial reservan sus mejores y más revolucionarios éxitos para las grandes ferias del videojuego. Una de las ferias más importantes a nivel mundial es sin lugar a dudas el famoso ECTS (European Comupter Trade Show). Este año no nos ha defraudado y hemos querido haceros partícipes de esta gran feria con un especial reportaje sobre los mejores productos del ECTS.

Si hay alguna norma que parezca inamovible en el futuro del mercado del videojuego para PC es que el vídeo a pantalla completa, las mejores resoluciones SVGA y las mejores tarjetas de sonido digital son un estándar que cada día estará instalado en más hogares. Hoy en día, la mayoría de los ordenadores que se venden en España son PC Multimedia, es decir, están equipados con un lector CD-ROM y una tarjeta de sonido, además de tener unas excelentes prestaciones y capacidad de almacenamiento. Hay que felicitar al mercado y al consumidor español por saber reaccionar ante este cambio constante del sector, ya que eso permite mantener a nuestro parque informático al día y hace posible disfrutar de las últimas tecnologías en el mercado de los videojuegos.

Como ejemplo de esta revolución multimedia, este mes hemos querido dar la portada al juego Buerau-13, una excelente aventura en la que tienes que crear una pareja de detectives con poderes psiónicos muy especiales y acabar con los malhechores. Por supuesto, además de enseñaros los mejores juegos del mercado

X-COM: Terror from the deep
Acción total bajo el agua

Para ejecutar la "demo", debes instalarla en un ordenador que posea las siguientes características:
CPU: PC 386/33 o superior
Memoria: 4 Mb de RAM.
Disco duro necesario
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional
Instrucciones de carga:
Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla.



Nuestros anunciantes:

Redactor Jefe (Director en funciones): Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, José Villalba Medina, Jesús Hervás, Julián Pérez, Fernando Pertierra.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1º4. 08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain V-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.



FLASHES

■ Ocean Software y Team 17, acaban de firmar un acuerdo de colaboricición de dos años en el Reino Unido, lo que dará un nuevo aire a los programas de ambas compañías.

■ Microsoft adquiere la compañía Rendermorphics, con lo que Reality Lab (el programa 3D de esta última), pronto será aprovechado plenamente por el gigante norteamericano para sus programas y aplicaciones multimedia.

■ Intel colabora con diversas universidades de todo el mundo, siendo posible que España entre dentro de sus planes futuros de apoyo a la enseñanza.

■ Creative Labs presenta el kit Sound Blaster Multimedia Home 4x, compuesto de una unidad CD de cuadruple velocidad, junto a una Sound Blaster 16 ASP, un micrófono, y unos altavoces, además de once titulos multimedia en CD-ROM.

■ Con la aparición de la versión final de Windows 95, Microsft preveé la puesta en marcha de Microsoft Network, proyecto al que se han sumado ya más de cincuenta de las más importantes empresas del sector.

■ Microsoft Home anuncia la comercialización conjunta del Mouse Microsoft junto a los dos Entertaiment Pack, que suman entre sí dieciocho juegos para Windows.

PLAYTOONS

Estos nuevos CD's de Coktel Vision van a dar que hablar durante los próximos meses gracias a la calidad de unas historias agradables tanto para niños como para los más mayores. En ellas debemos interactuar con los decorados y personajes, a la vez que seguimos el transcurso de la historia. Además, podemos utilizarlos a todos para crear nuestro propio cuento. Los dos primeros titulos de la serie son: Tio Archibald, y Spirou: El caso del falso colaborador.









ACTION SOCCER Y KIYEKO

La compañía francesa presenta dos nuevos productos en el mercado español de manos de su filial en Barcelona: Action Soccer y Kiyeko. Si el primero es un programa deportivo basado en el deporte rey europeo, el segundo traslada al jugador hasta el centro de la amazonia donde debe encarnar a Kiyeko, un joven aborigen. Ambos productos estan siendo traducidos al castellano en estos momentos, tanto en voces como en textos de pantalla.



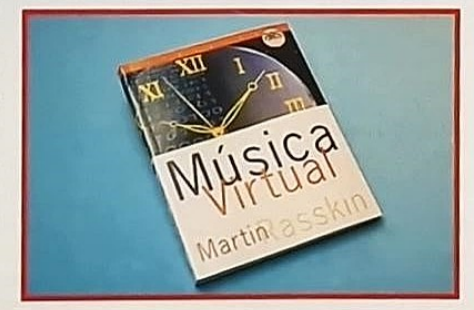






MUSICA VIRTUAL

Este nuevo libro de la editorial Anaya Multimedia, nos introduce de lleno en el mundo de la creación musical acercando a aspectos tan variopintos como los sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmos, programas de edición, contrtoladores MIDI, estudios de grabación, dentro todo de una estetica muy cuidada.



LA OBRA DE VELAZQUEZ

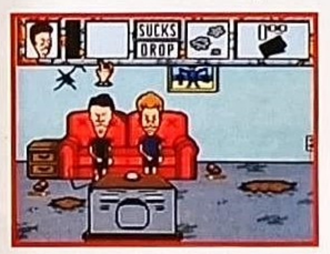
Nuevo CD-ROM educativo de la compañía española Dinamic Multimedia, donde se muestra toda la obra del genial pintor. La Obra de Velazquez es un recorrido por su vida y por su pintura, que incluye más de dos horas de audio, además de videos y cientos de imagenes digitalizadas de sus obras.



NACE CIC INTERACTIVO

El mercado español de software lúdico crece gracias a la entrada en escena de CIC Interactivo, división de la prestigiosa distribuidora CIC Video, especializada hasta ahora en el mercado de video. Como parte de Viacom Inc., distribuirá toda la serie de productos de compañías como Paramount Interactive, Viacom New Media, Nickelodeon y MTV. Los primeros títulos en el mercado español para PC y compatibles serán: MTV's Club Dead, una aventura ambientada en las peripecias y aventuras de los protagonistas de la serie Club Dead del canal musical MTV; Jump Raven, un arcade espacial muy especial; y Director's Lab, una herramienta educativa que permitirá a todos los miembros de la casa en directores de películas. Para más información sobre estos productos, te emitimos al reportaje especial sobre el ECTS londinense donde hicieron su presentación oficial a la prensa especializada.







ATARI 2600 ACTION PACK

Activision ofrece a los más nostalgicos un CD que contiene quince de los mejores juegos de la prehistórica Atari 2600. Entre estos clásicos, que ahora corren bajo Windows, podemos encontrar títulos como Pitfall!, River Raid, Freeway o Cosmic Conmuter.



MODEMS TELELINE

La red Teleline ya cumple su primer mes en servicio, en OK PC hemos probado los módems que se distribuyen al increible precio de 4990 pts y hemos quedado gratamente sorprendidos. El módem es externo, lo cual facilita su conexión al ordenador siendo sólo necesario disponer de un puerto serie libre. El equipo se compone de los siguiente: un módem 14400 bps, software de comunicaciones para Windows para enviar datos y faxes, el juego on-line airwarrior, software de conexión para Windows, una completa documentación, un cable serie, un ladrón telefónico para ahorrarnos la instalación de un nuevo jack, un transformador para el módem y un cable telefónico. No hay nada que se eche de menos en un módem de ests características, salvo tener el módem.



EA CD-ROM CLASSICS

Electronic Arts presenta una recopilación a bajo precio de sus mayores exitos en diferentes CD's, bajo el sello EA CD-ROM Classics. Los primeros titulos de la colección son Seal Team, Wing Commander II, Michael Jordan in Flight, y Shadow Caster.



GANADORES DEL CONCURSO PROEIN S.A.

Estos son los 5 afortunados de los concursos Dragon Lore:

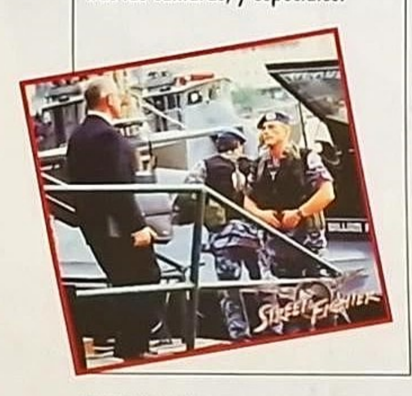
1. OSCAR LUENGO LOPEZ. MEDINA DEL CAMPO (VALLADOLIZ)
2. ENRIQUE HIDALGO BURGUETE. ZARAGOZA
3. JORGE FONTOBA FERRANDIZ. ALCOY (ALICANTE)
4. JUAN JOSE GALVEZ GARCIA. MURCIA
5. MARIA DEL PILAR MURCIA. MADRID

GANADORES DEL CONCURSO Y TRICK OR TREAT:

1. HELENA LORENZO RAMOS. MADRID
2. RAFAEL BELTRAN TORREIRA. MADRID
3. FERNANDO NEGRERO GARCIA. MADRID
4. ANTONIO NOVILLO LOPEZ. MADRID
5. DAVID MARTIN FUENTES. MADRID

STREET FIGHTER'S CARDS

Cuando la película basada en el famoso videojuego de las máquinas recreativas (con Jean-Claude Van Damme y Raul Julia), ya ha sido estrenada en nuestro país, Upper Deck, compañía americana conocida por sus series de cartas y cromos, presenta una nueva serie de estos productos basada en el film, sumando un total de noventa tarjetas, entre las de protagonistas, trás las cámaras, y especiales.



NUEVOS TITULOS DE O.L.R.

La empresa catalana O.L.R. Soft. lanzará al mercado dos CD-ROM de su nueva línea de productos Multimedia Reports. Estos títulos serán The Motorcycle World (El mundo de la moto) y The Car World (El mundo del automóvil), el primer lanzamiento será en castellano y el segundo se ofrecerá en una versión multilenguaje.

El primer producto, The Motorcycle World, ya está en la calle y es un completo reportaje multimedia interactivo sobre el mundo de la motocicleta, que incluye un catálogo con más de 400 motos, cada una con su ficha personalizada. Entre las características más novedosas de este producto está la inclusión de animaciones renderizadas que muestran el despiece de los componentes más importantes, y la extensa colección de imágenes y videos que harán las delicias de los aficionados al mundo de la moto. Para más información podéis contactar con O.L.R. Soft TFN:(93)-2742393.

MICROSOFT HOME EN CASTELLANO

El pasado día 16 de marzo, Microsoft anuncio su nueva política de traducción de todo el software de la línea Microsoft Home, especialmente pensada para el hogar. Este nivel de traducción ya se venía realizando en las versiones de los productos distribuidas en disquetes y ahora se ampliará a toda la línea en soporte CD-ROM. Para lograr estos objetivos, Microsoft invertirá más de 1000 millones de pesetas en la traducción y adaptación del software. En este esfuerzo ha participado la WWF España (anterior ADENA), que recibirá un 1% de las ventas destinados a la conservación de la naturaleza.



El primer producto de esta nueva línea de productos en castellano es Dangerous Creatures, al que ahora se le conocerá por Animales Peligrosos. Este producto nos ofrece un viaje interactivo, entretenido y educativo al fascinante mundo de la vida salvaje y su hábitat.

WINDOWS 95 PREVIEW PROGRAM

El pasado 4 de abril se presentó en Madrid el programa Windows 95 Preview Program. Este programa ofrece a las empresas una copia de evaluación de Windows 95 a bajo coste, para proceder a su prueba y distribución, con el objetivo de que las empresas puedan planificar el proceso de instalación de este nuevo sistema operativo y estudiar y solucionar todos los imprevistos que pueda tener la implantación de este sistema antes de que el producto definitivo esté en la calle. El coste de este producto será de 4900 pts más IVA y todos los que quieran acceder a él podrán hacerlo contactando con Microsoft Ibérica TFN:(91)-8039960.

GANADORES DEL CONCURSO RISE OF THE ROBOTS

Estos son los 100 agraciados en el concurso Rise of the Robots, celebrado el mes de febrero:

1. RUTH CUSCO ARTIGAS. LA GRANADA DEL PENEDES. (BARCELONA)
2. GUILLERMO MARTI. MADRID
3. MERCEDES ALAMARAZ SORIANO. BARCELONA
4. DIEGO MANSO RODRIGUEZ. VIVERO (LUGO)
5. VICTOR MANUEL NUÑEZ MARTINEZ. RIPOLLET (BARCELONA)
6. MARCO CAÑADA ROTAS. MONGAT (BARCELONA)
7. DANIEL PEREZ CASADO. IBIZA (BALEARES)
8. LUCAS VIDAL FOKIN. PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
9. JOSE SANTOS CASQUERO. ALCOBENDAS (MADRID)
10. XAVI SECANELL CAMBRAS. IGUALADA (BARCELONA)
11. JOSEP SERRAT VILANOVA. BARCELONA
12. FERNANDO JAVIER JULIAN FREIL. MADRID
13. JOSE BRAVO LLANOVAS. LORCA (MURCIA)
14. ANTONIO JOSE ESPINOSA VALENZUELA. CORDOBA
15. JOSE MANUEL CALVO GONZALEZ. HUELVA
16. JOSE JAVIER LOPEZ GOMEZ. PAMPLONA
17. JOSE JAVIER LOPEZ GOMEZ. PAMPLONA
18. JUAN JOSE JIMENEZ. ARUCAS (GRAN CANARIA)
19. JUAN CARLOS PADIN ABAL. CAMBADOS
20. ABRAHAM HEBRERA JIMENEZ. BARCELONA
21. TOMAS CALLEJA VALLS. MADRID
22. EMILIO FUENTE LUCENA. GRANADA
23. DAVID ALVAREZ MUÑOZ. CORDOBA
24. ROSENDO LUIS ESTEVEZ PARADA. SILLEDA
25. ANDER CABARCOS CABALLERO. ALCOBENDAS (MADRID)
26. MARC VERA SAURIENT. BARCELONA
27. OSCAR HERRERO BRAGADA. IRUN
28. DANIEL COMAS IBAÑEZ. CANET DE MAR
29. JAIME BOVE FERNANDEZ. LLEIDA
30. RAUL VILLORIA BARRIO. VALENCIA DE D.JUAN (LEON)
31. JOSE BELTRAN LARREA. VALENCIA
32. JOSE MANUEL VELASCO LOPEZ. COLLADO VILLALBA
33. GULLERMO GODOY VEGA. LA CORUÑA
34. RICARD MANGIRON FUENTES. BARCELONA
35. ENRIQUE LOPEZ PALACIOS. MADRID
36. JAVIER LOPEZ PALACIOS. MADRID
37. RAUL NEGREDO GARCIA. PINTO (MADRID)
38. ROBERTO RODRIGUEZ GARCIA. BARCELONA
39. ANTONIO JOSE NOVILLO LOPEZ. MADRID
40. ARMANDO SEGURA VEGA. JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)
41. DOLORES FUERTES SORIA. CADIZ
42. HECTOR JOSE JIMENEZ. CALPE (ALICANTE)
43. JESUS PUENTE GIL. JACA (HUESCA)
44. CARLOS GARCIA ABAL. JACA (HUESCA)
45. PEDRO RUBIO POSADAS. GUADALAJARA
46. ANTONIO BELTRAN PALACIOS. SEVILLA
47. ANTONIO GOMEZ GARCIA. BARCELONA
48. JESUS VEGA RODRIGUEZ. CADIZ
49. HELENA VELASCO SORIANO. MADRID
50. GLORIA DE LA PUERTA. SALAMANCA
51. SONIA MARTINEZ CAMBRAS. BARCELONA
52. ANTONIO MORA SANZ. CADIZ
53. CARLOS RUBIO GARCIA. MADRID
54. JULIO BERZAL DEL MONTE. MADRID
55. SUSANA OREGANO . MADRID
56. FERNANDO RODRIGUEZ VEGA. BARCELONA
57. ANGEL LORENZO RAMOS. MADRID
58. BELEN LOPEZ PEREZ. TORRELODONES (MADRID)
59. CARLOS TORREIRA SANZ. MADRID
60. JOSE LUIS GOMEZ DE LA PUENTE. MADRID
61. JOSE EMILIO PUERTAS MENDOZA. ARAGON
62. FRANCISCO ERMITA BLANCA. BENIDORM (ALICANTE)
63. JOSE PEREZ VILLALBA. CASTELLON DE LA PLANA
64. EMILIO GONZALEZ GUERRA. SEVILLA
65. JOSE LUIS BARRANCO GALVAN. MADRID
66. DAVID GOZALO HERAS. MADRID
67. DAVID AMO RODRIGUEZ. TRES CANTOS (MADRID)
68. DIONISIO PUCELA ROTA. MURCIA
69. PINTOR CABRERA GOMEZ. MADRID
70. JULIA MARTI LLANOVAS. BARCELONA
71. DOLORES ABRIL LUCENA. BARCELONA
72. JAIME BLANCH URRIZO. TARRAGONA
73. IÑAKI URRUTICOECHEA BARRENA. BILBAO
74. PABLO DIAZ GUSTAMANTE. MADRID
75. ENRIQUE CANSADO ROLLIZO. BARCELONA
76. JEREMIAS VAZQUEZ RUIZ. GETAFE (MADRID)
77. BEGOÑA SOLER MEDINA. MADRID
78. JESUS PEREZ MONTERO. ALCOBENDAS (MADRID)
79. JULIAN PEREZ CAMINERO. MADRID
80. PEDRO ROSAS LUCENA. GERONA
81. MARIO GARCIA ANTEQUERA. MADRID
82. RAMON DIAZ GARCIA. MADRID
83. MARCELINO ROJAS MARCOS. JAEN
84. ANGEL FRANCISCO PEROLA LUCENA. MADRID
85. CARMEN ARNANZ VELO. MADRID
86. IMPERIO MARTIN FUENTES. MADRID
87. DAVID MARTIN TEJERINA. TOLEDO
88. JAVIER MARTIN CAMUÑAS. MADRID
89. ESTHER MARUGAN . MEDINA DEL CAMPO
90. MIGUEL XOSE IDALGO. LA CORUÑA
91. FERNANDO PEREZ YUSTE. SEVILLA
92. PAZ CEBRIAN TOBARRA. TORREVIEJA (ALICANTE)
93. SEBASTIAN MOTA FERNANDEZ. MADRID
94. SATURNINO HERVOSO AJETES. IRUN
95. LUIS CASTELO IGLESIAS. MADRID
96. FERNANDO CHECA DIAZ. MADRID
97. PABLO BARNES SUAREZ. BARCELONA
98. CARMEN SERRANO HERAS. MADRID
99. IGNACIO DE BURGOS PESA. ARANDA DE DUERO (BURGOS)
100. GABRIEL CIFUENTES SANCHEZ. MADRID

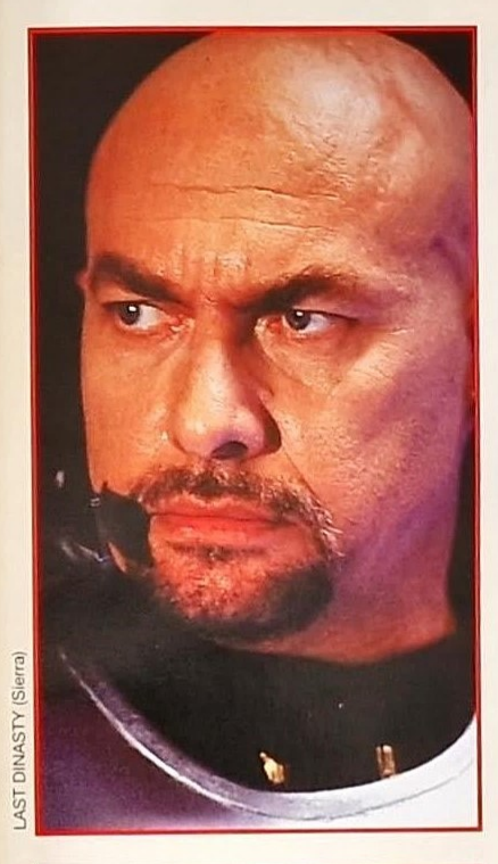


Spring E.C.T.S.'95 (1ª parte)

LONDRES SE VISTE DE GALA

Nuestra redacción no podía faltar a su cita londinense con el E.C.T.S., la gran feria europea del videojuego, que en esta edición ha confirmado lo que ya se esperaba en las anteriores: el predominio del CD-ROM sobre el resto de formatos en los ordenadores PC y compatibles.

Casi todas las compañías importantes del sector esperan con impaciencia las dos entregas anuales de la European Computer Trade Show (E.C.T.S.) para presentar sus novedades en Europa, ya que podemos considerar a esta feria como la más importante de nuestro continente dentro del ámbito lúdico. OK PC estuvo allí, para poder in-



LAST DINASTY (Sierra)

formaros de todas las producciones que seguramente aparecerán durante los próximos meses en nuestro país.

A pesar del cambio a un escenario mayor, conocido como Grand Hall Olympia, en el barrio londinense West Kensington, el número de empresas presentes ha descendido importantemente, desapareciendo sobre todo las más pequeñas. Eso sí, las que acudieron a la cita contaban con unos cuidados stands y, sobre todo, un personal encantador. Otro detalle a tener en cuenta fue la presencia de compañías situadas en hoteles en inmediaciones de la feria, como Gametek o U.S. Gold (cuya limousina de transporte era increíble), mostrando sus productos en pases especiales para la prensa.

A continuación, pasamos a comentar algunos de los títulos que se han mostrado en la feria (del resto hablaremos en el próximo número), donde los más fieles seguidores de la revista podrán observar una extraña situación: la repetición de presentación de productos por parte de algunas compañías.

Esto tiene una explicación lógica: los nuevos títulos tardan más tiempo en ser preparados, y algunos juegos ya comentados, ahora han sido finalizados, al igual que ocurrirá con ciertos programas que aparecerán a lo largo del año, de los cuales os mantendremos informados en las diferentes secciones de la revista.

ANTONIO GREPPI



LAST DINASTY (Sierra)

SIERRA ON LINE

La prestigiosa compañía norteamericana ha estado presente en la feria de manos de su adalid europeo, Coktel Vision. Entre los dos han presentado multitud de productos. Space Quest 6 es la última entrega de las peripecias del barrendero espacial Roger Wilco, esta vez en SVGA y bajo Windows. Otro título a tener en cuenta será Phantasmagoria, una aventura de horror de la cual os hablamos el número pasado, la cual está siendo finalizada en estos instantes y de la que se rumo-



EARTHSIEGE EXPANSION DISK

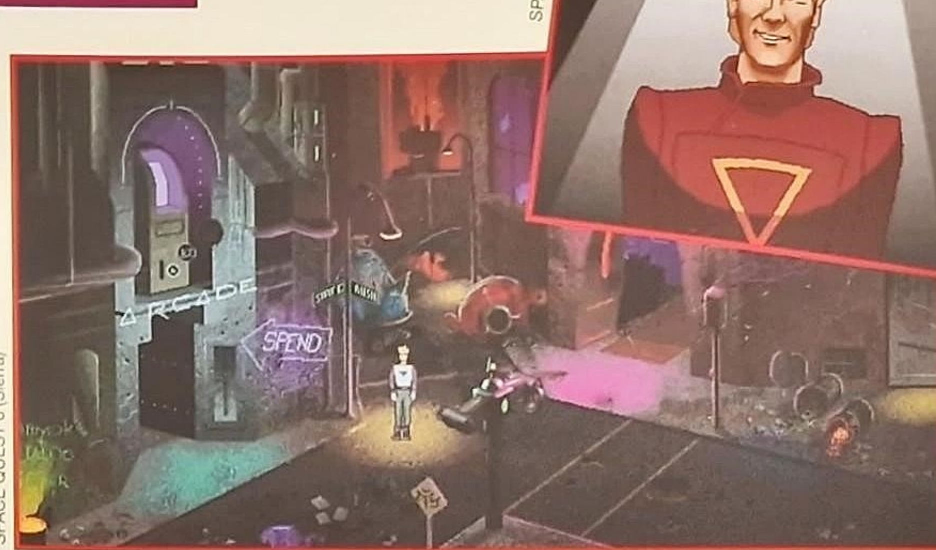


ALIEN LEGACY (Sierra)



LOST IN TOWN (Sierra)


LOST IN TOWN (Sierra)



SPACE QUEST 6 (Sierra)

SPACE QUEST 6

rea que va a ocupar la friolera de siete CD-ROM. Dentro del sello Coktel Vision, sus dos próximas novedades son Last Dinasty, un arcade espacial, y Lost in Time, una aventura cinemática. Ambos cuentan con imágenes digitalizadas de actores, aunque es el segundo título el que los introduce de lleno en la aventura. Por otra parte, Dynamix, cuenta en su catálogo con Alien Legacy, un programa de estrategia, y un disco de misiones para el excelente Earthsiege, con el que además se mejoran los gráficos.

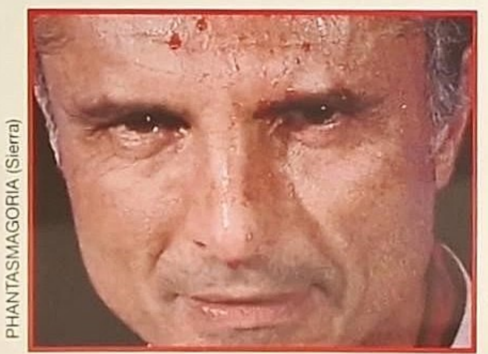

PHANTASMAGORIA (Sierra)

21st ENTERTAIMENT

Pinball Illusions es el nuevo pinball de los creadores de Pinball Dreams y Pinball Fantasies. Cuatro nuevos tableros y una música alucinante os aguardan en una producción de gran calidad.

CODEMASTERS

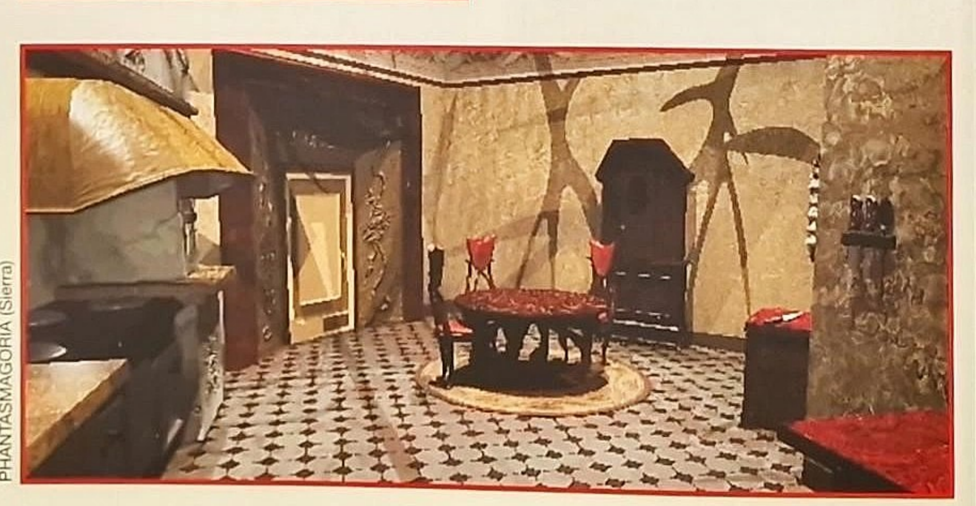
Fiel a su linea, Codemasters ofrece dos nuevos títulos para la próxima temporada: Micromachines 2, es la secuela para PC y compatibles de su gran éxito de las consolas Mega Drive y ofrece un mayor número de circuitos y coches para que todos disfruten celebrando carreras de minibólidos. Si te gusta el tenis, Pete Sampras Tennis '96 te permitirá emular al campeonísimo jugador norteamericano en un realista simulador.

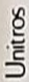

PHANTASMAGORIA (Sierra)

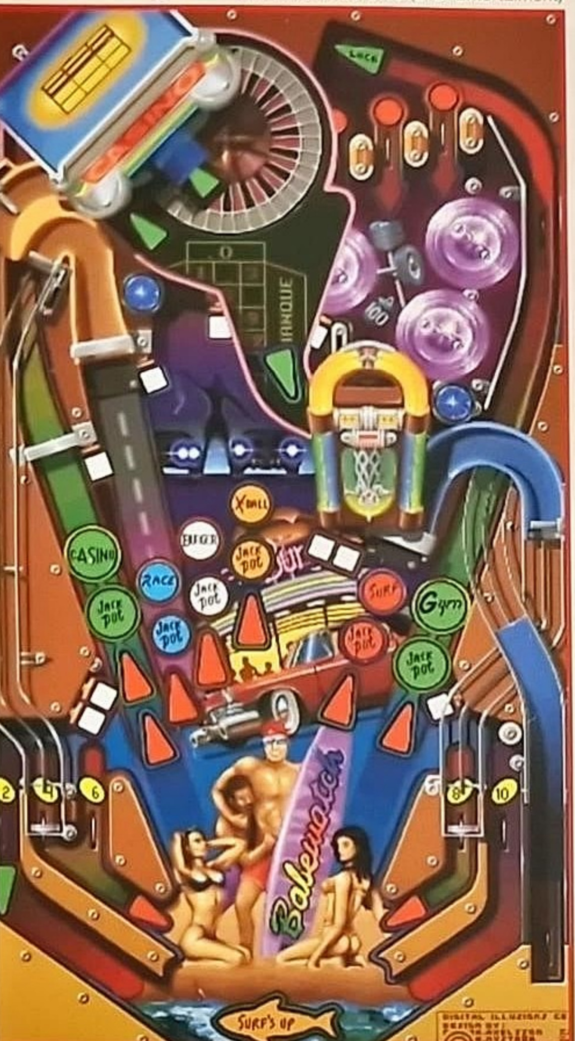
CYBERDREAMS

Parece ser que Cyberdreams por fin ha finalizado los títulos que ya mostró en el anterior E.C.T.S., y por lo que hemos visto, la verdad es que la espera ha valido la pena. Darkseed II es la continuación de la pesadilla futurista basada en los terribles monstruos creados por el dibujante Giger, mejorando considerablemente los gráficos respecto a la versión anterior.

En I Have No Mouth To Scream, cinco diferentes personajes deben interactuar con una extraña aventura y también escapar de peligros diferentes para que al final confluyan en un mismo sitio. Otro producto interesante es el Giger Screen Saver, un extraordinario salvapantallas para Windows, con pesadillas monstruosas que pueden asustar al más pintado.


PHANTASMAGORIA (Sierra)



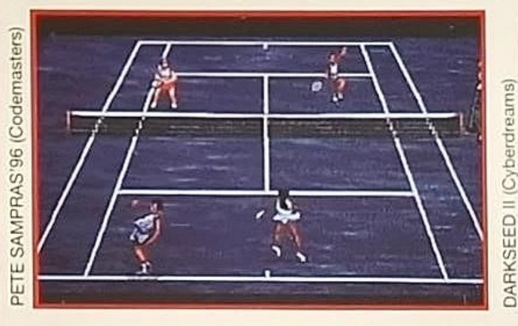

PINBALL ILUSIONS (21st Entertaiment)

INFOGRAMES

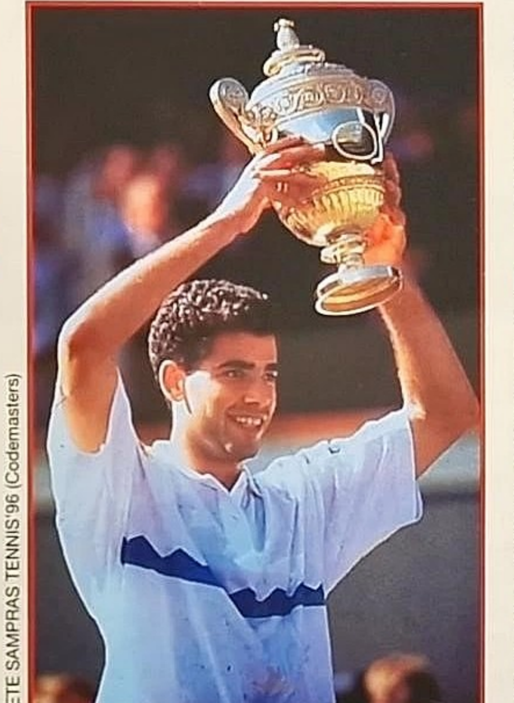
La conocida compañía francesa tiene en preparación varios títulos de diferentes géneros. Entre todos ellos cabe destacar A-Train IV Networks, la versión para red del famoso juego de estrategia y simulación de negocios. Además, títulos como Asterix, una historia para niños en forma del cómic de la irreductible aldea gala, Marco Polo, una aventura basada en las peripecias del explorador italiano por el lejano Oriente, y Prisoner of Ice, una aventura que sigue la estela de Shadow of the Comet, dentro de la saga de historias de Lovecraft, de la serie Cthultu. En un ámbito más serio, aparecerá Napoleón, un CD-ROM multimedia que sigue la vida y obra de Napoleón, tanto en la cultura y en el arte, como en las conocidas batallas que le llevaron a conquistar media Europa.

ELECTRONIC ARTS

La mayoría de productos de Electronic Arts no tienen desperdicio, ya que las novedades que tiene en preparación son impresionantes. Cybermage sigue la estela de System Shock, como aventura arcade, pero sus gráficos han mejorado ostensiblemente respecto al anterior título de Origin. En Crusader, se emplea la misma técnica tridimensional en Super VGA de Little Big Adventure, pero esta vez en un arcade muy espectacular. Los usuarios de 3DO ya conocerán el siguiente título, The Need for Speed, un juego de coches realmente excepcional que cuenta con unos gráficos y animaciones soberbias. Por otra parte, el grupo de programación francés, Delphine Software (del que hacía tiempo no oíamos hablar), tiene en preparación Project Morph, la continuación de Flashback, esta vez en tres dimensiones reales, al estilo de juegos como Alone in the Dark.

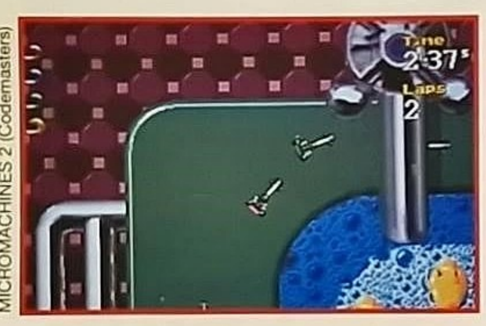

PETE SAMPRAS'96 (Codemasters)


DARKSEED II (Cyberdreams)


PETE SAMPRAS TENNIS'96 (Codemasters)

INTERPLAY

Aunque en el reportaje especial del mes pasado sobre esta compañía inglesa, ya tratamos gran parte de sus novedades para la próxima temporada (número 33 de la revista), en este especial os comentamos los productos que tiene en preparación y que no incluimos en el reportaje anteriormente comentado. Virtual Pool fue presentado por David White, el campeón inglés de la modalidad Snooker. Es un juego de billar realizado en tres dimensiones, donde el usuario puede elegir la posición de las diferentes cámaras subjetivas. El otro título presentado es


MICROMACHINES 2 (Codemasters)


MICROMACHINES 2 (Codemasters)


MICROMACHINES 2 (Codemasters)



Town of Tunes
Ref: CS100
2.250 pts

Recopilación de 1.000 ficheros de sonidos en formato MOD (más de 70 horas de música diferente) seleccionados entre 4.000 ficheros de todo el mundo durante dos años. 4-6 canales, estéreo HI-FI para Amiga, DOS, Windows,... Compatibles para Gravis, SB, SB Pro, SB 16,... Incluye además 215 Mb de explosivas demos SVGA, sonidos MIDI, VOC y WAVE.



PhotoCD Images
Ref: CS120
2.900 pts

Contiene 86 bellas imágenes submarinas en formato Photo-CD de Kodak y GIF. Incorpora animaciones, informaciones, bases de datos, juegos, clip-arts, dibujos, salva-pantallas, simulaciones de acuarios,... de peces y vida submarina del Mar Rojo. Incluye BONUS Games: Doom, Raptor, WolfStein 3D y Spear of Destany.



Best of Windows Shareware
Ref: CS152
2.250 pts

En Best of Windows todos los programas han sido cuidadosamente seleccionados y testeados. Sólo lo mejor y más novedoso ha sido incluido en este CD. Contiene 500 Mbytes de alta calidad con clip arts, juegos, gráficos, música, utilidades y mucho más. Todo para Windows.



Too Much Shareware 2
Ref: CS151
1.260 pts

Completo CD-ROM de shareware preparado para BBs. Actualizado en Octubre de 1994. Incluye más de 900 Mbytes de software comprimido de clip arts, comunicaciones, juegos, gráficos, música, OS/2, programación, utilidades, y Windows. Más de 3.900 programas seleccionados de entre los mejores.



Best of Shareware
Ref: CS153
2.160 pts

Realizado con la misma calidad que Best of Shareware para Windows pero con todo tipo de software nuevo para MS-DOS. Incluye: 340 programas y utilidades para DOS y Windows, 320 juegos incluyendo: Doom, Raptor, Wolfenstein 3D y Spear of Destany. 2.950 clip arts, fuentes tipográficas, imágenes y screensavers. 1.300 ficheros de sonido en CMF, MID, MOD, SD, VOC, WAV y WRK y mucho más.



Funny Shareware
Ref: CS154
1.350 pts

Nuevos programas shareware y dominio público para MS-DOS y Windows, divididos en categorías: juegos, educativos, entretenimiento, diversión, hogar y mucho más. Más de 600 Mbytes de programas para DOS y Windows preparados para ser ejecutados directamente desde el CD-ROM. No necesitan copiarse ni descomprimirse en el disco duro.



Serious Shareware
Ref: CS155
1.350 pts

Increíble recopilación de más de 1.000 programas shareware con todo tipo de utilidades y aplicaciones: bases de datos, programas de finanzas, procesadores de textos, hojas de cálculo, y mucho más preparados para ser utilizados directamente desde el CD-ROM. Más de 300 Mbytes para DOS, OS/2 y Windows.



Super Font Collection
Ref: CS180
4.900 pts

Colección de más de 1.000 fuentes tipográficas en formato True Type para Windows, y más de 20 programas de utilidades y gestión de dichas fuentes y todas ellas con todos los caracteres internacionales: vocales acentuadas, eñes, y todos los específicos de cada idioma. Incluye amplia documentación impresa de todos los tipos y programas incluidos en el CD-ROM.



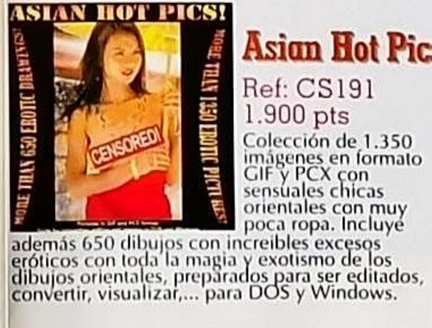
Hot Pics !
Ref: CS190
1.900 pts

Increíble CD-ROM con más de 2.000 imágenes de alta calidad en formato GIF de contenido porno clasificado por categorías. Selección de las mejores imágenes con las chicas más exhuberantes. Incluye más de 200 animaciones en formato DL, GL y FLI con escenas escogidas de películas porno. Utilidades y visores para DOS y Windows.



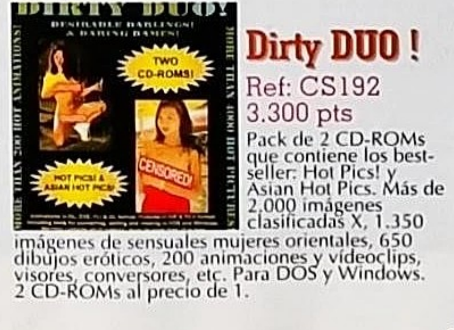
Hot Pics Vol.SEX!
Ref: CS193
2.500 pts

Nuevo título de la popular serie Hot Pics!. Nuevas imágenes y vídeo clips con todo tipo de excesos sexuales. Incluye visores y utilidades para DOS, Amiga, Macintosh, OS/2, Unix y Windows. Más de 2.000 imágenes en formato GIF y 180 animaciones y vídeos en formatos FLI, GL y DL. Clasificados en categorías. Más de 600 Mbytes repletos de calidad.



Asian Hot Pics
Ref: CS191
1.900 pts

Colección de 1.350 imágenes en formato GIF y PCX con sensuales chicas orientales con muy poca ropa. Incluye además 650 dibujos con increíbles excesos eróticos con toda la magia y exotismo de los dibujos orientales, preparados para ser editados, convertir, visualizar,... para DOS y Windows.

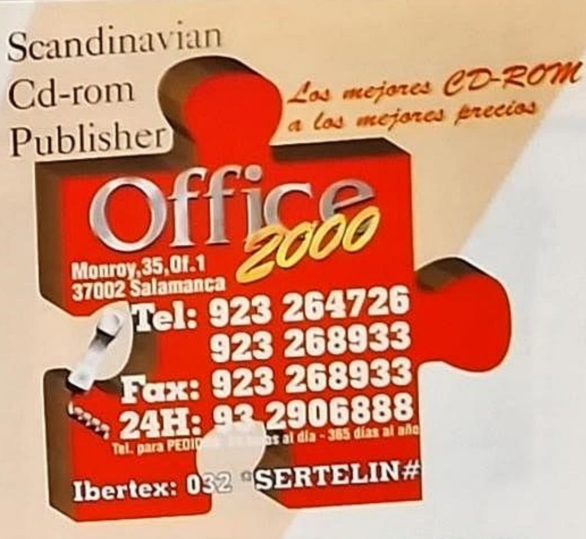


Dirty DUO !
Ref: CS192
3.300 pts

Pack de 2 CD-ROMs que contiene los best-seller: Hot Pics! y Asian Hot Pics. Más de 2.000 imágenes clasificadas X, 1.350 imágenes de sensuales mujeres orientales, 650 dibujos eróticos, 200 animaciones y videoclips, visores, conversores, etc. Para DOS y Windows. 2 CD-ROMs al precio de 1.

Scandinavian Cd-rom Publisher

Los mejores CD-ROM a los mejores precios



Lectores CD-ROM

- Ref:AE004 - SONY 2x ....18.900 pts
  300 Kb/seg. 250 ms. Interface IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE020 - Wearnes 3x ....22.900 pts
  450 Kb/seg. 230 ms. Interface IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE041 - Mitsumi 4x.........29.900 pts
  600 Kb/seg. 250 ms. Interface IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE040 - Teac 4x.............31.900 pts
  600 Kb/seg. 195 ms. Bus AT, Incluye controladora. Compatible Sound Blaster + 2 CDs de regalo

CD-ROMs PORTATILES

Portabilidad total para su lector de CD-ROM. Conecte su lector al puerto PARALELO de cualquier ordenador PC y listo para funcionar.

- Ref:AE104 - SONY 2x ....34.900 pts
  300 Kb/seg. 250 ms. + 2 CDs de regalo
- Ref:AE120 - Wearnes 3x ....39.900 pts
  450 Kb/seg. 230 ms. + 2 CDs de regalo

KITs MULTIMEDIA

Incluyen: CD-ROM, Tarjeta de sonido 16 bits comp.Sound Blaster, Altavoces y 2 CDs.

- Ref:AE211 - Kit SONY 2x ......29.900 pts
- Ref:AE241 - Kit TEAC 4x ....42.900 pts
- Ref:AE242 - Kit Mitsumi 4x ...40.900 pts

Enviar a: OFFICE 2000 - Monroy, 35, Of.1 - 37002 Salamanca

Nombre:

Dirección:

Localidad:

C.P. y Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos cuya referencia indico a continuación:
PC/05/95

1) 4) 7)

2) 5) 8)

- Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR
- Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
- Cargo a mi tarjeta: VISA MasterCard

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

☒ Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE

Suscríbete de forma totalmente GRATUITA a la publicación ROM-WARE de Office 2000, con todas las novedades sobre MULTIMEDIA para PC. GRATIS en todos los pedidos nuestro catálogo en diskette con miles de productos ampliamente comentados.


I HAVE NO MOUTH... (Cyberdreams)


I HAVE NO MOUTH... (Cyberdreams)


PRISONER OF ICE (Infogrames)


GIGER SCREEN SAVER (Cyberdreams)


GIGER SCREEN SAVER (Cyberdreams)


PRISONER OF ICE (Infogrames)

Casper, un juego basado en la película de fantasmas que se estrenará en Estados Unidos el próximo verano.

MAXIS

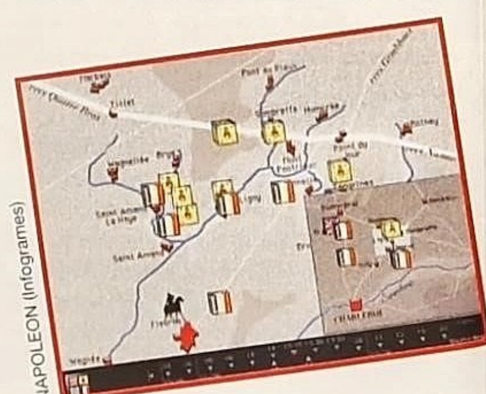
Dentro de la línea Sim, Maxis presenta tres nuevos títulos que seguramente harán las delicias de los seguidores de productos como Sim City, Sim City 2000, Sim Ant, Sim Farm o Sim Earth. En Sim Tower debemos regir la construcción de un gigantesco rascacielos, donde además debemos seleccionar la función de cada planta y apartamento. En Sim Forest, también conocido por Sim Isle, es una pequeña isla selvática, donde debemos cuidarnos de mantener un equilibrio ecológico entre civilización y vida salvaje. Los más pequeños de la casa podrán también disfrutar del ordenador con Sim Town Kids, un Sim City para niños.

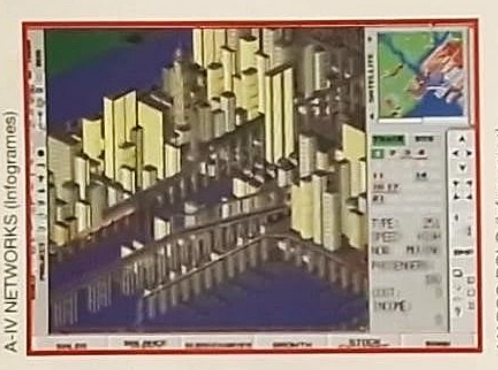
VIACOM NEW MEDIA

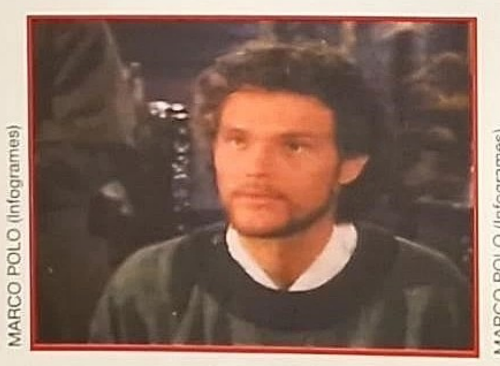
Viacom, ya conocida por productos como la saga Sherlock Holmes o Dracula Unleashed, invade ahora el mercado multimedia gracias a su nueva línea, de nombre Viacom New Media. Como primeros títulos podemos encontrar aventuras gráficas como Are you Afraid of the Dark? que introduce a unos jovenzuelos imberbes en un tenebroso museo abandonado; Director's Lab, un juego que permite la creación y montaje de pequeñas películas (del cual publicamos una preview en este mismo número); MTV's Club Dead, basado en la serie del mismo nombre del canal satélite musical; Jump Raven, un arcade matamarcianos de toda la vida


A-IV NETWORKS (Infogrames)


NAPOLEON (Infogrames)

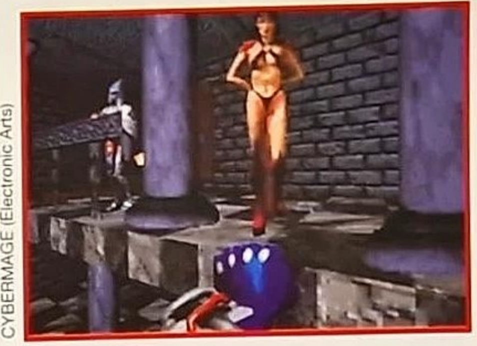

NAPOLEON (Infogrames)


A-IV NETWORKS (Infogrames)

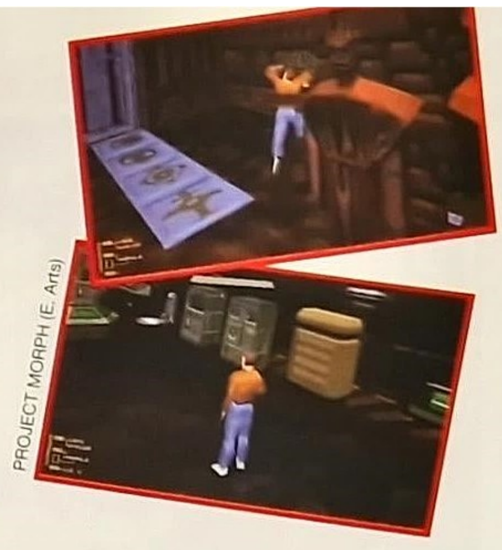

MARCO POLO (Infogrames)


MARCO POLO (Infogrames)

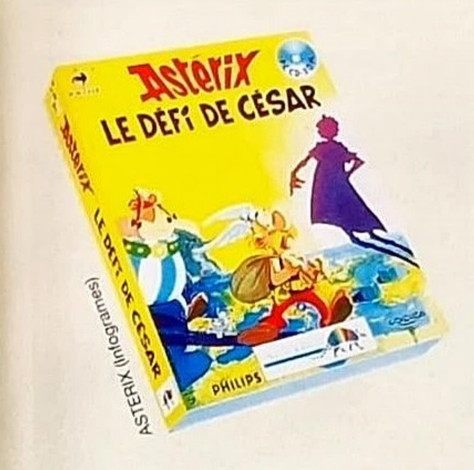




CYBERMAGE (Electronic Arts)



PROJECT MORPH (E. Arts)



ASTERIX (Infogrames)

situado en un novedoso ambiente 3D, ganador de un premio en Japón, y Star Trek: Deep Space Nine, basado en la serie del mismo nombre.

FLAIR SOFTWARE

Además de productos como Whizz, Rally Championships y Soccer Superstars que ya han llegado a nuestro país, Flair presento Morph, un juego de pensar combinado con arcade, y ya conocido de los usuarios de consola, y Paradox, una aventura gráfica al estilo de LucasArts, que cuenta con una bella joven como protagonista.

GAMETEK

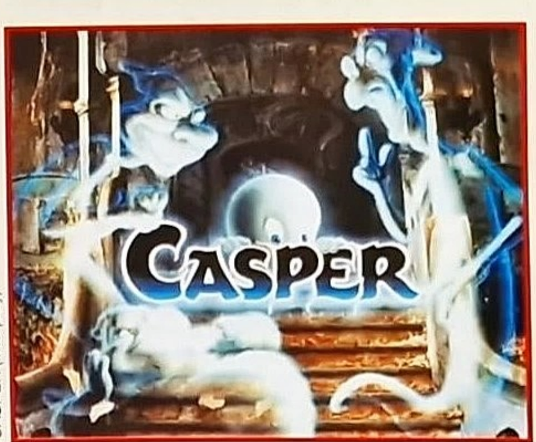
El mes pasado os ofrecimos en nuestra sección de previews títulos como Super Street Fighter II, Fairway to Heaven o Baldies. Como novedad respecto a los productos comentados, hemos encontrado Brutal, un arcade de lucha al estilo de Street Fighter, pero con animales como protagonistas de la acción.

PSYGNOSIS

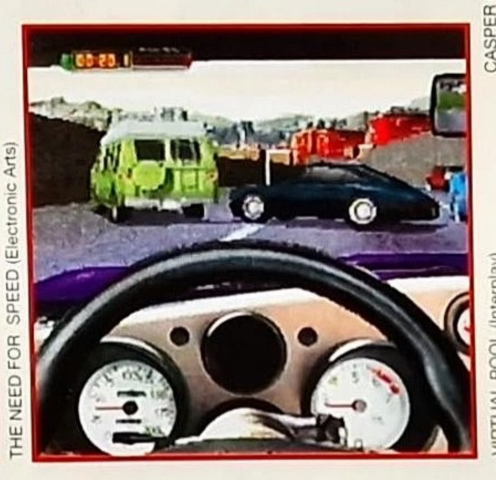
Tampoco podía faltar a la cita una empresa tan importante como Psygnosis. Entre las principales novedades que presentaron podemos destacar las dos nuevas entregas de Lemmings: Lemmings for Windows, para el popular entorno gráfico, y Lemmings 3D, una locura en tres dimensiones, realmente espectacular. En simuladores y arcades espaciales, son cuatro los títulos a tener en cuenta: CAP (Combat Air Patrol), un simulador aéreo de los de toda la vida; Darker, un viaje futurista por escenarios de ensueño; Damocles, un juego en fase de producción; y Pyrotechnica, un arcade espacial superespectacular gracias a sus increíbles efectos de luz. Los amantes de las aventuras, podrán disfrutar como enanos con Ringcycle, un juego de rol, y Tirnanog, una aventura basada en el conocido juego de ZX Spectrum.

MICROPROSE

Si el mes pasado os hablamos de simuladores como Navy Strike, Across the Rhine, Top Gun, o juegos como Pizza Tycoon o Star Trek, the Next Generation, en nuestra sección preview, en la feria pudimos ver además títulos como Civ Net, Transport Tycoon World Editor y Clockwerx. El primero es la nueva edición de Civilization, esta vez pensada especialmente para usuarios de red, que podrán enfrentarse por red para dominar al resto de competidores. Por otra parte, los usuarios de Transport Tycoon disfrutarán con World Editor, un programa que añade nuevos mundos (creados o no por el usuario) al divertido juego de estrategia. Por parte de Spectrum Holobyte, encontramos Clockwerx, un nuevo juego de pensar diseñado por Alexey Pajitnov, el creador del archiconocido Tetris.



CASPER (Interplay)

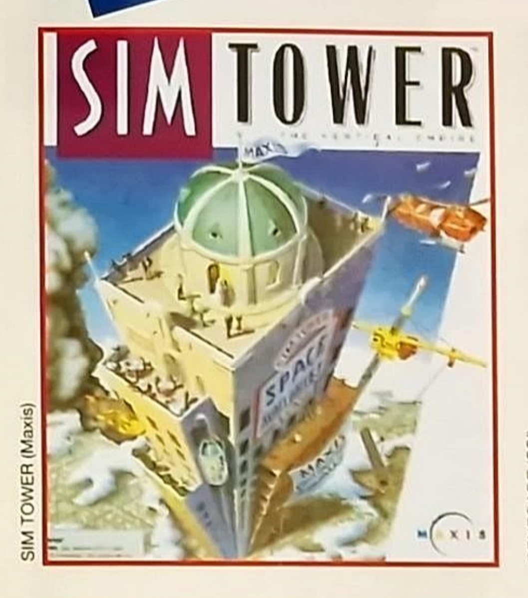


THE NEED FOR SPEED (Electronic Arts)



VIRTUAL POOL (Interplay)

CRUSADER (Electronic Arts)



SIM TOWER (Maxis)



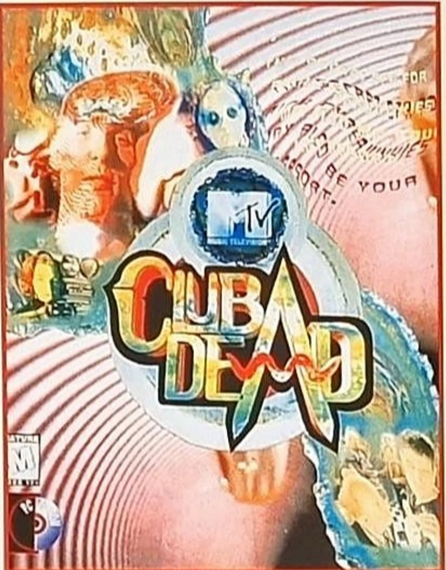
RENEGADE (SSI)



JUMP RAVEN (Viacom)


SIM FOREST (Maxis)

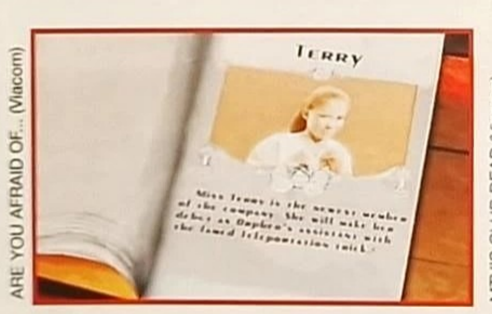

SIM TOWN (Maxis)



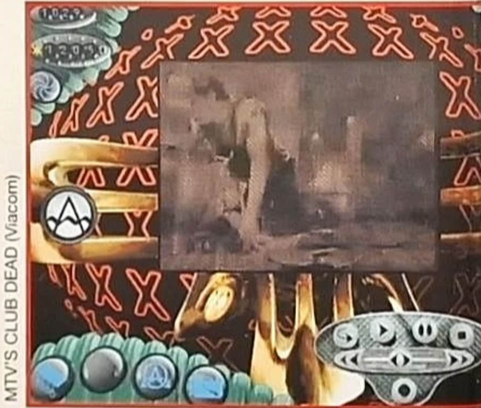
MTV'S CLUB DEAD (Viacom)

VIRGIN

Virgin sigue en la brecha, y presenta programas como 11th Hour, que ya está casi finalizado, o Command & Conquer, un divertido juego de estrategia militar. Por otra parte, los chicos de Sensible Software se marcan un tanto con Sensible Golf, y Looking Glass Technologies con Flight Unlimited, un simulador de vuelo realmente espectacular. Si te gustan las aventuras, Daedalus Encounter invita a controlar un equipo de rescate formado por un hombre y una mujer, que deben salvarnos de ciertos seres alienígenas. Los aficionados al rol se verán las caras con Lands of Lore 2, esta vez mucho más espectacular, y con Heart of Darkness. Si te gustan los simuladores, Terra Nova ofrece un ambiente muy bonito en tres dimensiones. Los aficionados a los pinball, las gozarán con Tilt, del



ARE YOU AFRAID OF... (Viacom)


MTV'S CLUB DEAD (Viacom)



DIRECTOR'S LAB (Viacom)


STAR TREK: DEEP SPACE NINE (Viacom)


JUMP RAVEN (Viacom)



Conéctate al mundo

TeleLine

te pone en casa.

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.Un servicio Multimedia que te ofrece una completa oferta de ocio las 24 horas del día: juegos de ordenador, periféricos, demos, soluciones y consultas, correo electrónico, diálogos en directo...etc.

Novedades

Compra por línea o por catálogo las mejores novedades del mes.



Contador de tiempo y coste de la conexión

Además, podrás disfrutar de tu revista favorita de juegos de ordenador, OK PC, sin moverte de casa. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios, y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.

Selecciona la opción "Artículos de Revistas" y consulta una amplia biblioteca de artículos y comentarios sobre los mejores juegos del mercado.

¿Y no tienes módem? No te preocupes. Ahora, por sólo 4.990 ptas puedes conseguirlo. Un módem Targa con una velocidad de transmisión de hasta 14.400 Baudios, acompañado del más completo Software para Windows, que incluye: BitCom (Programa para el envío de datos), BitFax (Programa para el envío de fax), Amaris Ibertex (Programa para acceder a TELELINE, integrado en entorno Windows), todos en castellano para una fácil comprensión.

Y además, este precio incluye el juego múltiple más sofisticado del mundo: Air Warrior.

¡Aprovecha esta fabulosa oferta de OK PC y TELELINE y entra con tu módem en un nuevo mundo de ocio!.Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Y SONRIE
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO
TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.

POR SOLO 4.990 PTAS

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluídos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 - 2ª dcha. 28001 Madrid.

También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso
☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ____________________

Edad: ______ Dirección:. ____________________

Localidad: ____________ Provincia: ____________

Código Postal:. ____________ Teléfono: ____________

"Mediante la firma del presente cupón de pedido el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.". **FIRMA**

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows, llama al 91-577 85 21.

Además, entre los compradores sortearemos 20 juegos Superski Pro y 20 juegos Body Count.

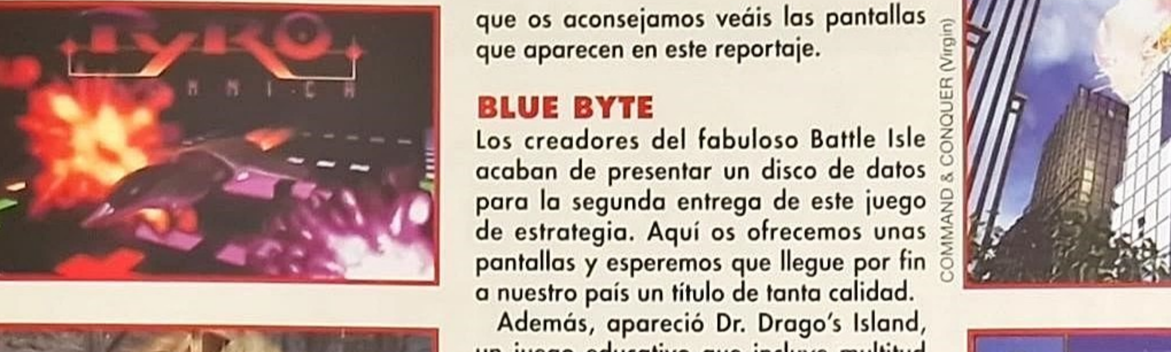
El sorteo tendrá lugar el día 31 de Mayo de 1995.La lista de ganadores será publicada en el número de Julio de OK PC.

Promoción válida hasta fin de existencias.



TeleLine

TE CAMBIA LA VIDA




PYROTECHNICA (Psygnosis)


11TH HOUR (Virgin)

que os aconsejamos veáis las pantallas que aparecen en este reportaje.

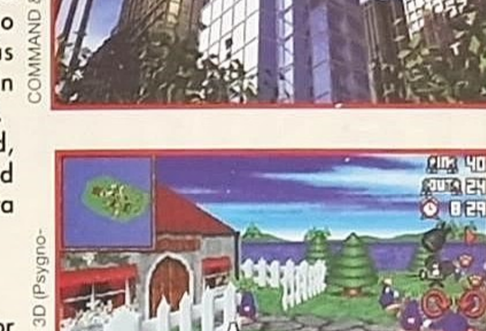
BLUE BYTE

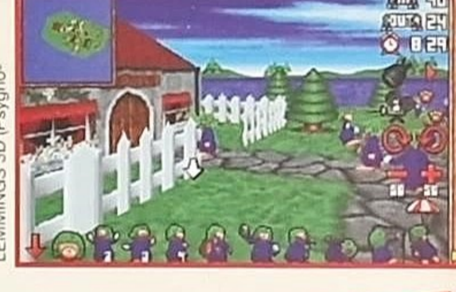
Los creadores del fabuloso Battle Isle acaban de presentar un disco de datos para la segunda entrega de este juego de estrategia. Aquí os ofrecemos unas pantallas y esperemos que llegue por fin a nuestro país un título de tanta calidad.

Además, apareció Dr. Drago's Island, un juego educativo que incluye multitud de puzzles que obligarán a pensar hasta el más pintado.

MINDSCAPE

Varios son las novedades presentadas por Mindscape en esta ocasión, máxime si tenemos en cuenta su reciente compra de SSI, por lo que su catálogo ha aumentado considerablemente. Dentro de su sello propio, hemos podido ver Warriors, un impresionante arcade de lucha al estilo de Street Fighter, con dos vistas diferentes y SVGA, con varios luchadores, escenarios interactivos y muchas magias. Por otra parte, USS Ticonderoga, es un juego de estrategia aeronaval. Alien Olimpics nos invita a participar en unas extrañas olim-


COMMAND & CONQUER (Virgin)

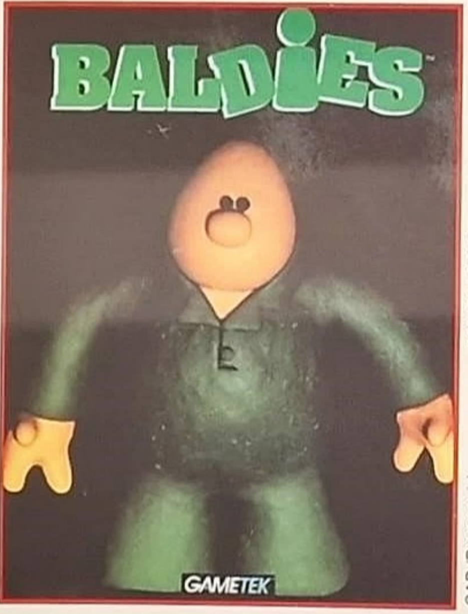

LEMMINGS 3D (Psygno-


DARKER (Psygnosis)


MORPH (Flair)


PARADOX (Flair)


WARRIORS (Mindscape)



BALDIES (Gametek)


DAMOCLES (Psygnosis)



CAP (Psygnosis)



BRUTAL (Gametek)


FAIRWAY TO HEAVEN (Gametek)

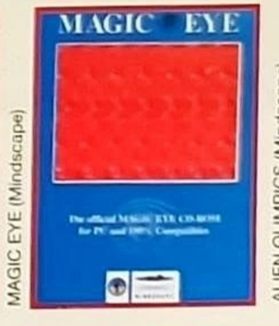


SUPER STREET FIGHTER II (Gametek)

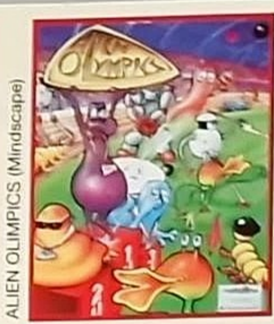


TILT (Virgin)

LOUVRE (BMG Interactive)



MAGIC EYE (Mindscape)



ALIEN OLIMPICS (Mindscape)



HEART OF DARKNESS (Virgin)

GINEERBREAD MAN

piadas futuristas. Por su parte, Al Unser's Racing es un simulador automovilístico. Bajo el sello SSI, encontramos la tercera parte de Great Naval Battles y un simulador espacial de nombre Renegade. Un producto de otro tipo es Magic Eye, en el que podemos ver pantallas estereoscópicas en el ordenador.



BATTLE ISLE DATA DISK (Blue Byte)

BMG INTERACTIVE

Este sello presenta dos títulos de diferente catadura: Gingerbread Man, un extraño título donde el protagonista es un bollo en forma de muñeco, y Louvre, un viaje interactivo por las diferentes estancias del conocido museo francés.





DR DRAGO'S (Blue Byte)

DAEDALUS ENCOUNTER (Virgin)



GREAT NAVAL BATTLES III (SSI)



T. TYCOON WORLD EDITOR (Microprose)



FLIGHT UNLIMITED (Virgin)



LANDS OF LORE 2 (Virgin)



TIRNANOG (Psygnosis)



CLOCKWERX (Microprose)



TIERRA NOVA (Virgin)



RINGCICLE (Psygnosis)



CIV NET (Microprose)



Conéctat

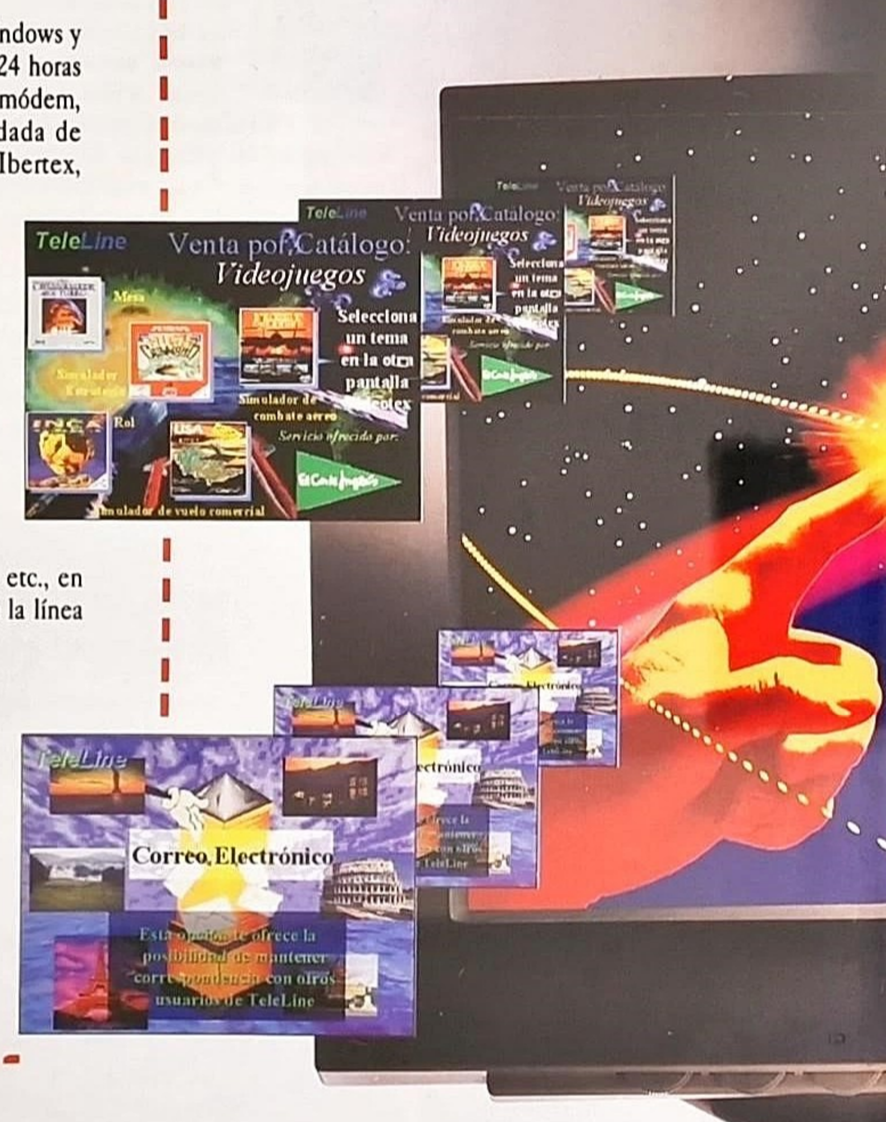
Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.
Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.
Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

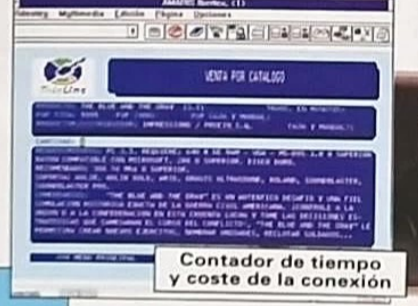
VENTA POR CATALOGO:
Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:
Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

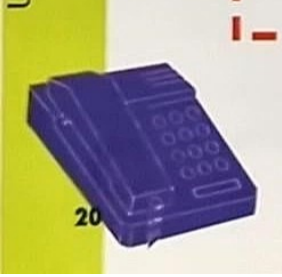
ARTICULOS DE REVISTAS:
El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:
Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo.
Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.





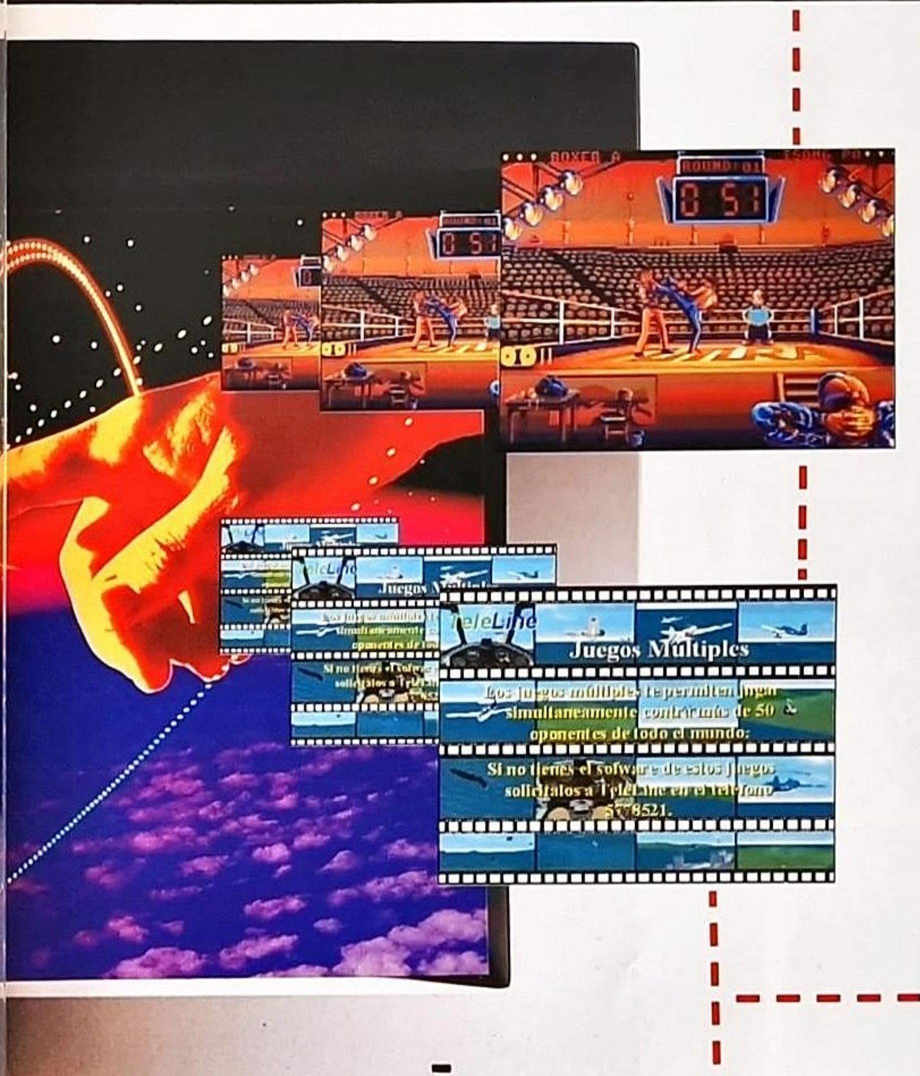




**Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERV
TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.**



al mundo



Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

Si todavía no estás conectado y quieres recibir nuestro Software, llama al 91-577 85 21



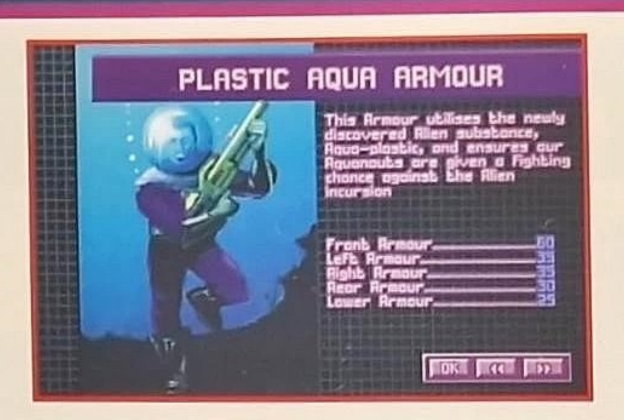
arifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.

TeleLine

TE CAMBIA LA VIDA



OK Preview:	X-COM: TERROR FROM THE DEEP
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPROSE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



X-COM será reconocido al instante por todos aquellos que, en su momento, pasaran muy buenos ratos con _U.F.O._, la primera parte de esta genial saga. Ahora, la amenaza se ha trasladado al fondo del océano.

Peligro en las profundidades



The battle has only just begun, the Aliens are prepared to fight hard to claim the Earth for their own. Use the World's resources and the latest technologies to arm yourself in the war to end all wars. As the action unfolds you get the chance to research Alien technology and strategies. The fully equipped floating X-COM bases are able to manufacture new equipment to meet the challenge of the vast Alien invasion. Develop a crack team of aquanauts and discover the truth behind the Alien plot. Explore the ocean depths from the warm corals of Australia to the impenetrable cold of the Arctic Ocean. No Alien world could be as strange and deadly as the oceans of Earth and no horror more shocking than the grisly Alien plan.

Una nueva raza alienígena ha llegado a la Tierra con la intención de apoderarse no sólo de sus recursos, sino también de los seres vivos que la habitan.

Tú comandas al grupo X-COM, especializado en operaciones marítimas y submarinas, y, por supuesto, ahora vas a tener que enfrentarte al mayor peligro contra el que has tenido que luchar: una raza de extraterrestres, habituados al agua y con armamento preparado para la situación.

DIVERSION ESTRATEGICA

Haciendo un repaso en la historia de este tipo de programas, pocos han alcanzado la adicción que creó en su momento *U.F.O.* y que ahora va a conseguir *X-COM*.

El sistema de iconos no ha variado en absoluto, para que aquellos que ya están familiarizados no tengan ningún problema y para que los que ahora empiezan, lo tengan muy fácil a la hora de jugar.

Los gráficos, aunque adaptados al argumento siguen en la misma línea, mejorando eso sí, los efectos sonoros y música de fondo, realmente agobiante y tétrica.

Una nueva visión de la estrategia se cierne sobre nosotros.

● CARLOS F. MATEOS











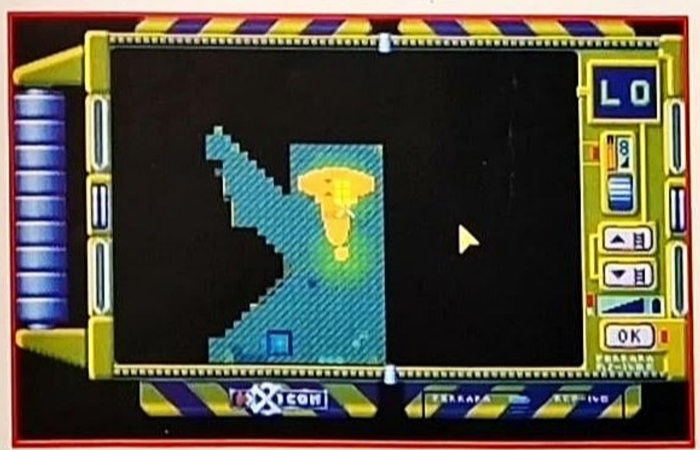
SIGUIENDO LA REGLA

Como podéis apreciar en estas dos imágenes, una del *U.F.O.*, y otra del *X-COM*, los gráficos, más allá de mejorar o cambiar completamente, han sido remodelados de forma que concuerden con el argumento.



Dateline January 2nd 2040: X-Com has long been disbanded, the world has changed. An ineffectual UN stands on the brink of collapse as an undreamt of horror rises from the oceans. Attacking only sea based sites at first, the insidious Alien threat begins to drain resources from around the world. Ever bolder the aquatic army begins to march upon the land, a hastily reformed X-Com finds itself pitted against a wise and powerful foe. The depths hold terrors that have lurked on the brink of human consciousness for aeons. Be afraid, the deep ones are coming, the Alien awakes.







Ficha Técnica

OK Preview CD:	BIOFORGE
Tipo:	AVENTURA-ARCADE
Compañía:	SSI
Distribuidor:	DRO SOFT





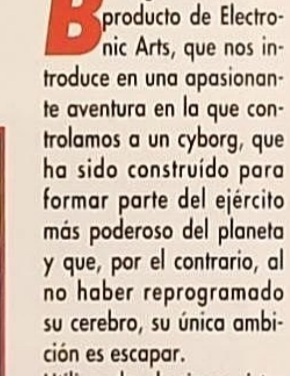
Lo último que recuerdo de mi vida como humano es el tremendo shock eléctrico que me propinaron en la nuca para dejarme aturdido. Ahora, con más de la mitad de mi cuerpo hecha de componentes biónicos, pero con mi cerebro intacto, he decidido escapar de cualquier manera.

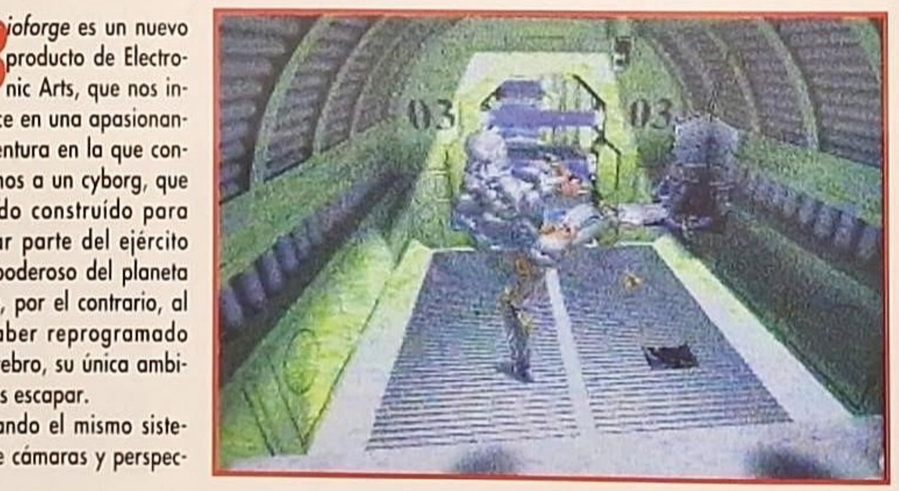
Rebelión cibernética

Bioforge es un nuevo producto de Electronic Arts, que nos introduce en una apasionante aventura en la que controlamos a un cyborg, que ha sido construído para formar parte del ejército más poderoso del planeta y que, por el contrario, al no haber reprogramado su cerebro, su única ambición es escapar.

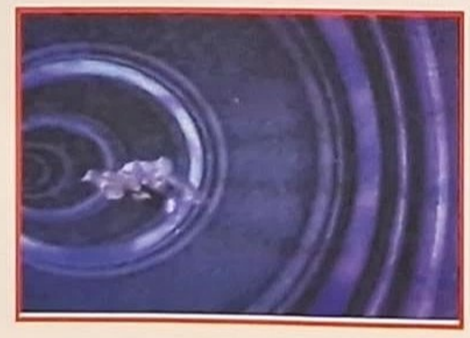
Utilizando el mismo sistema de cámaras y perspec-





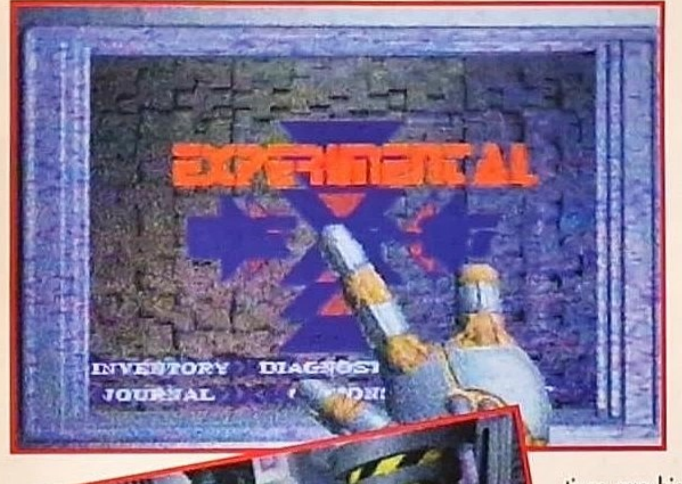








F O R G E





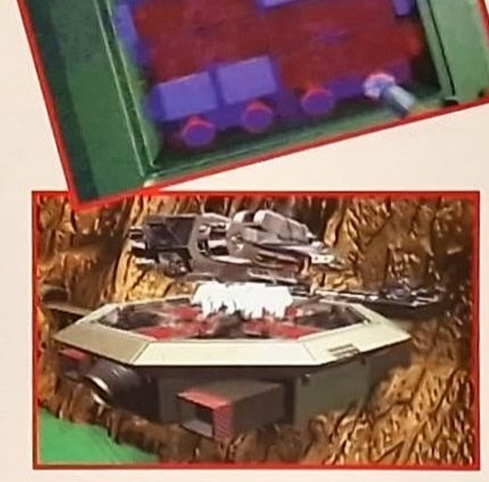
tivas que hicieran tan famosos en su momento a la saga *Alone in the Dark* y *Ecstatica*, por nombrar algunos, *Bioforge* consigue meternos en las peripecias del protagonista.

LIBERTAD DE ACCION

Si por algo destaca *Bioforge* es por su realismo, pues la interactividad de todos y cada uno de los objetos, personajes y escenarios es total, pareciendo incluso que piensan.

Bioforge nos plantea un nuevo estilo de juego, basado en viejas y actuales glorias, pero con los suficientes matices novedosos como para que nos deje más que interesados.

● CARLOS F. MATEOS







CON LA FUERZA DE UN CYBORG

Este es el aspecto que tiene el personaje que controlamos. La verdad, yo me encuentro con alguien así y me preparo para lo peor.



El 1er reportaje multimedia mundial de motociclismo

THE MOTORCYCLE WORLD



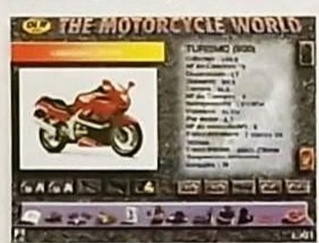
Pantalla principal: desde esta pantalla accederá directamente a las seis partes más interesantes del programa.



Temporada de Velocidad '94: sabrá los pilotos ganadores, los circuitos con sus récords y virages, las máquinas de algunos pilotos de 125, 250 y 500 c.c., etc.



Reportajes especiales: grandes carreras, dragsters, superbikes, harleys, cross, enduro, trial, motos de nieve, speedway, etc.



Ficha de Modelos: tendrá a su disposición más de 400 modelos de motocicletas con sus características técnicas, fotografías, etc., con la posibilidad de realizar comparativas entre modelos.



Anatomía de la moto: podrá contemplar cómo trabaja el motor, las suspensiones, un cuadro de mandos, etc.,con animaciones renderizadas.

CD-ROM **Reportaje Multimedia Interactivo**

CD THE MOTORCYCLE WORLD

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

PC Multimedia PC

OLR Soft.

Multimedia Reports

Patrocinado por

PELAYO Mutua de Seguros

6.900 Ptas. IVA inc.

The Motorcycle World es un reportaje sobre el mundo de la motocicleta de más de 600 Mb. de información que incluye:

- Un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.
- Historia del motociclismo con fotos y vídeos.
- Anatomía de una motocicleta con espectaculares animaciones renderizadas y funcionamiento de las partes móviles de la misma, comentadas con voz.
- Comparativas entre motos.
- Reportajes especiales de trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, motos de agua, etc.
- Los mejores pilotos del mundo.
- Más de 30 minutos de Video-Reportajes espectaculares .
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos..., y muchas cosas más.

A nivel técnico se ha desarrollado un interface muy visual y atractivo, incorporando yá 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados, vídeo-reportajes adaptados a la forma de un "casco" virtual. La calidad de vídeo ha sido mejorada con el nuevo formato QTIME 2.0. Se ha utilizado una programación más exhaustiva para mejorar la interactividad del programa.

Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93



Productor Nacional Multimedia

Nuestra imaginación es ilimitada.

OLR Software
Psg. Torras i Bages, 44
08030 Barcelona
SPAIN
Tel. (93) 274 23 93
Fax. (93) 274 29 62

Adquiéralo también en



1er GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:   

Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.

PREMIOS

1er Premio

Una Motocicleta



Derbi Fenix
un nuevo nivel en 50 cc.



2º Premio

Un viaje



Explendido viaje a Lanzarote para dos personas de 7 días

3er Premio

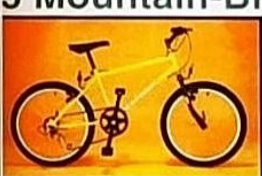
3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound Blaster Pro Deluxe con la unidad de CD-ROM y hasta 10 títulos en CD's

4º Premio

5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike NAKAMURA

5º Premio

100 Paquetes Multimedia



Barcelona Tour '95
1ª guía Multimedia interactiva de una ciudad

La entrega de premios se efectuará en los grandes almacenes de



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)

Bases del concurso

¡SUERTE!

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

Preguntas del concurso

1-. ¿Quien inventó la primera motocicleta?
- ☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottieb Daimler

2-. ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?
- ☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3-. ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?
- ☐ Mas - Orioli ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

Encuesta (necesaria para participar en el concurso)

OK PC

1-. ¿Qué microprocesador posee?
- ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium Otro ....

2-. ¿Qué velocidad tiene?
- ☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. Otro ....

3-. ¿De qué memoria RAM dispone?
- ☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb Otro ....

4-. ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?
- ☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Quadruple Vel. Otro ....

5-. ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?
- ☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

Datos personales

Nombre y Apellidos ....
Domicilio..
Población .... CP.................. Provincia ....
Tel. .... Edad .... Profesión ....

Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA

Al comprar "The Motorcycle World"





VALE por 500 ptas.

Patrocinado por



para todas las tiendas con productos OLR.

Válido hasta el 31 de Agosto de 1995

Cualquier tipo de reclamación con respecto al vale, OLR le asesorará.
Teléfono de usuario (93) 274 23 93

D:\MAC\CONCURSO.CDR

La guerra de los mundos

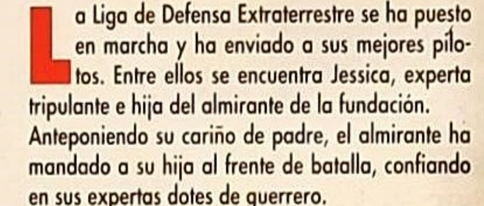
Ficha Técnica

OK Preview:CD	CHAOS CONTROL
Tipo:	ARCADE
Compañía:	PHILIPS
Distribuidor:	ERBE

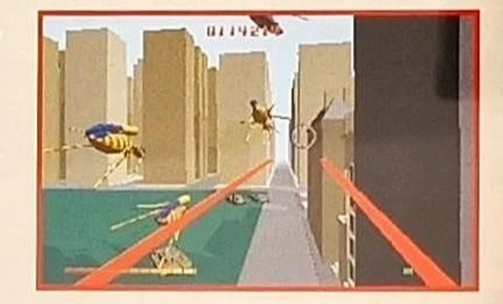




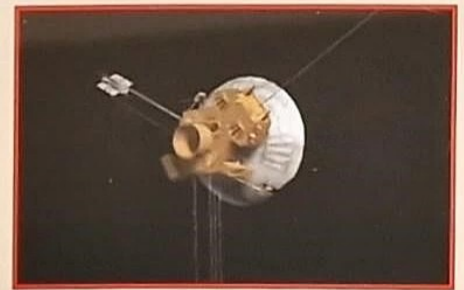
Una peligrosa raza alienígena, con tecnología y avances científicos muy superiores a los terrícolas, ha aposentado toda su flota en nuestra órbita, con la insana y terrible intención de conquistar nuestro querido planeta o destruirlo, si existe alguna oposición.



La Liga de Defensa Extraterrestre se ha puesto en marcha y ha enviado a sus mejores pilotos. Entre ellos se encuentra Jessica, experta tripulante e hija del almirante de la fundación. Anteponiendo su cariño de padre, el almirante ha mandado a su hija al frente de batalla, confiando en sus expertas dotes de guerrero.
Tú encarnas a Jessica y, desplazándote en tu aeronave de batalla, tienes que acabar con la plaga alienígena, a la vez que sales vivo de cada una de las peliagudas situaciones.







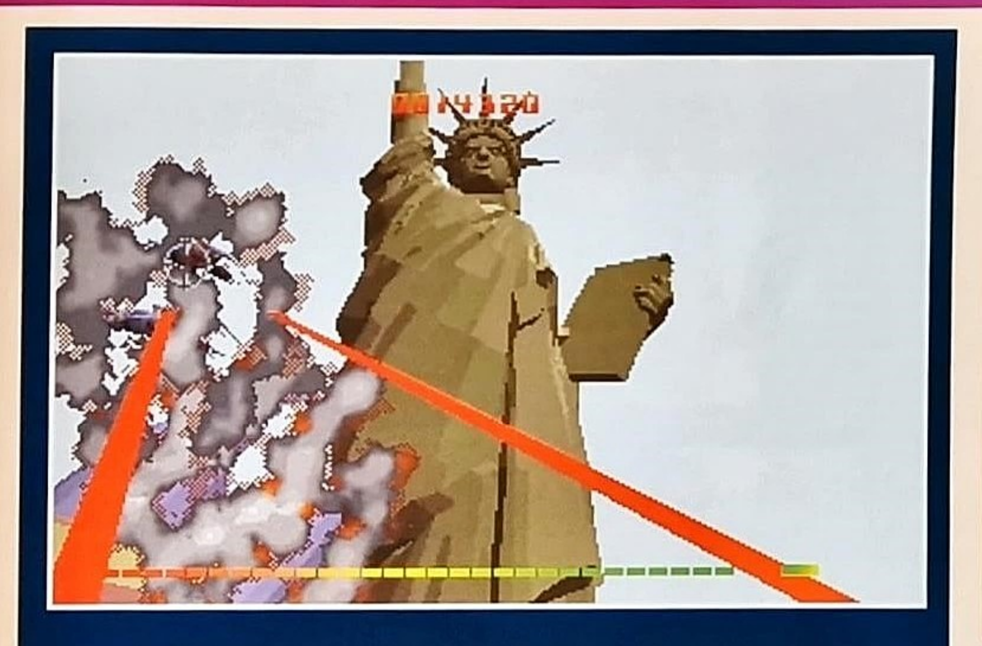






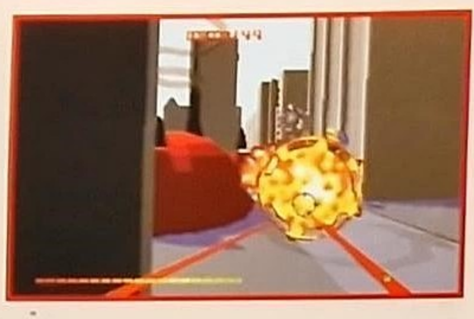


C O N T R O L



MONUMENTOS FAMOSOS

Con la intención de darle aún más realismo al juego, los programadores han diseñado ciertos escenarios, en los que tendremos que luchar al lado de monumentos famosos, como en este caso, al de la Estatua de la Libertad.









REALISMO ANTE TODO

Los programadores han sabido aportar a *Chaos Control*, tanto en gráficos, como en sonido, movimientos y demás, todo el realismo necesario para hacernos creer que de verdad estamos defendiendo la Tierra de una invasión extraterrestre.

Incluso ha habido momentos en los que han incluído como escenario monumentos famosos, como puede ser la Estatua de la Libertad, perfectamente realizada a nivel gráfico.

El arcade se desarrolla en todo momento bajo una vista subjetiva en la que controlamos el punto de mira del cañón láser con el que disparamos.

El colorido, gráficos y movimientos, totalmente innovadores, convierten a Chaos Control en la frontera entre los matamarcianos del siglo XX y de los que están por llegar.

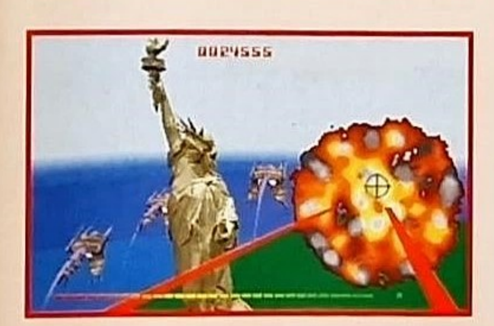
● CARLOS F. MATEOS















Ficha Técnica

OK Preview CD:	SLIPSTREAM 5000
Tipo:	CARRERAS
Compañía:	GREMLIN
Distribuidor:	ERBE

Pasión por la velocidad



El futuro. Las competiciones automovilísticas han evolucionado hasta tal punto, que ya sólo los más audaces pueden controlar las enormes velocidades que despliegan los vehículos del momento. Las naves más veloces compiten por el primer premio.





Slipstream 5000 nos va a introducir en un futuro en el que las competiciones deportivas de alta velocidad son más sangrientas que nunca. Creando los circuitos en lugares tan inhóspitos como el cañón del Colorado o la cordillera del Himalaya, los pilotos tienen que competir en una carrera a muerte, donde sólo los que sobreviven pueden optar a algún premio.

VERTIGO TRIDIMENSIONAL

A la hora de ser realizado el juego, se ha tenido en cuenta más de un factor, como son la calidad gráfica, la sonora y la acción. Para conseguir los dos primeros, han creado un sistema de cámaras totalmente interactivo, unido a una libertad de movimiento hasta ahora pocas veces vista y una banda sonora totalmente atrayente.

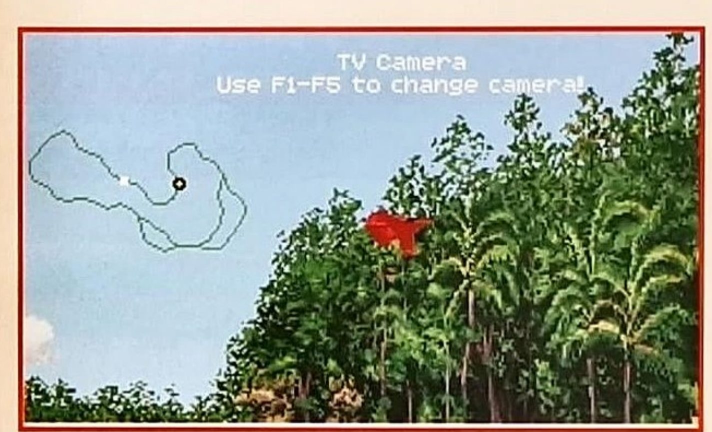
Para lograr el tercer objetivo y, cómo no, el más difícil de los tres, los programadores han incluído la posibilidad de disparar a los contrincantes, a la vez que evitamos ser disparados, todo esto, añadiendo la dificultad de tener que controlar en todo momento nuestro vehículo y así no chocar.

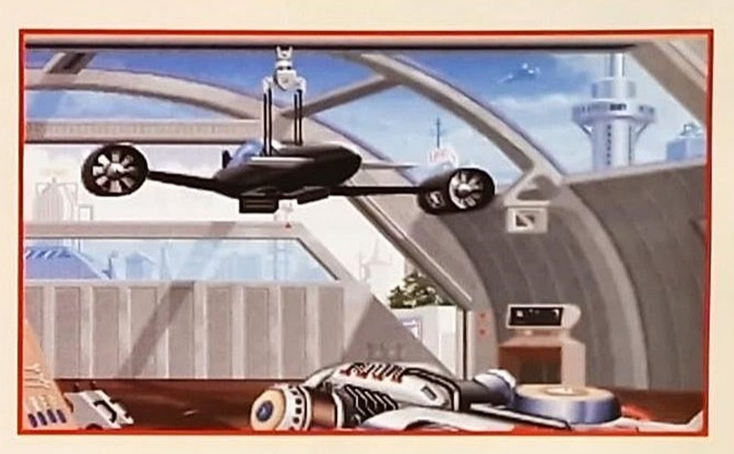
Slipstream 5000 estará dentro de muy poco al alcance de todos los que quieran sentir en sus propias carnes la sensación de la velocidad y el vértigo.

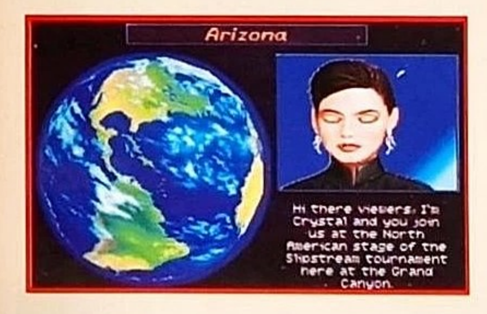
● CARLOS F. MATEOS









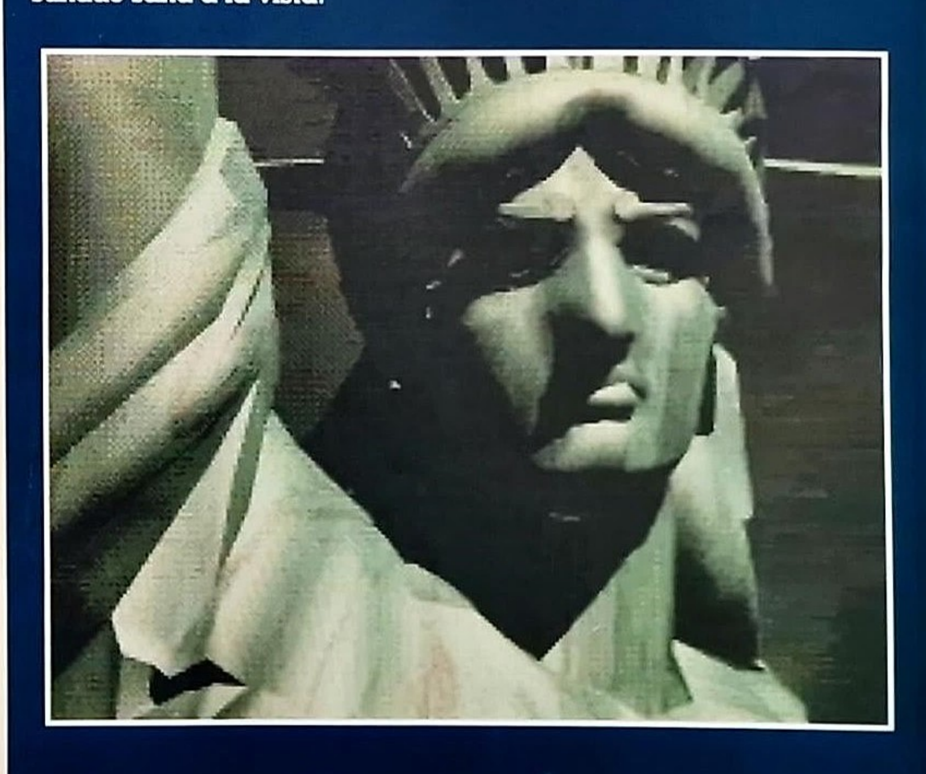






LA INTRODUCCION

Para lograr una mayor calidad en los gráficos de la secuencia introductoria, se ha utilizado el sistema de renderizado, con lo que el resultado salta a la vista.



Aprendiz de director

Ficha Técnica

OK Preview-CD:	DIRECTOR'S LAB
Tipo:	EDUCATIVO
Compañía:	VIACOM NEW MEDIA
Distribuidor:	CIC INTERACITO



¿Qué te parecería crear tu propia película? Montar metraje, añadir música y efectos FX, dibujar tus propios diseños, subtitular la producción... Todo es posible con Director's Lab y un poquito de imaginación por tu parte.

De vez en cuando aparecen programas que permiten a niños y adultos crear sus propias películas y videoclips, pero hasta ahora ninguno había alcanzado el nivel de calidad que ofrece Director's Lab de la compañía Viacom New Media. Este CD-ROM está estructurado de manera que hasta los más pequeños de la casa puedan manejarlo sin ningún problema, lo cual no quiere decir que esté únicamente reservado a niños, ya que está indicado para todas las edades. Desde la pantalla principal, podemos acceder a todas las salas de montaje: producción de vídeo para seleccionar la película, el fondo y los efectos gráficos, la sala de titulación para añadir textos, la habitación de dibujo, el estudio de grabación o la sala final de montaje. Cuando todo esté perfectamente acoplado, sólo resta ir al cine contiguo para ver el resultado final o para ver los ejemplos incluidos en el CD.







Los gráficos son muy agradables en su conjunto, tanto en las diferentes secciones, como en los vídeos incluidos. Si a esto le añadimos un sonido realmente cuidado y la posibilidad de componer nuestras propias partituras, resulta que nos encontramos ante un producto excepcional, que esperemos marque la pauta de esta recién creada compañía. Si piensas convertirte en un Steven Spielberg, Bigas Luna o Fernando Trueba, no dudes en probar este programa. Te encantará...





● ANTONIO GREPPI

Ficha Técnica

OK Preview:-CD	SPACE QUEST VI
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL EDUCATIVE

Limpiar ya es divertido

Roger Wilco, el barrendero interestelar más famoso de toda la historia, vuelve a la carga con una nueva aventura, en la que volverá a correr las más arriesgadas peripecias en busca de su paz interior, un rango más alto en la flota, y cómo no, una galaxia limpia como una patena.



En esta ocasión, Roger ha sido degradado y tiene que recuperar su puesto perdido. Muchos problemas va a encontrar en su camino, como ser reducido a un tamaño microscópico e inyectado en el cuerpo de un amigo suyo para acabar con unos virus que pueden acabar con su vida.

Muchas son las mejoras a nivel tecnológico de las que puede alardear esta nueva entrega de tan divertida saga. La primera, es que es el primer juego en formato CD-ROM que puede ser ejecutado indistintamente en entorno Windows y MS-DOS, con todos los efectos sonoros, las bandas sonoras y los gráficos en SVGA activos en todo momento.

Todos los gráficos han sido renderizados como paso posterior a una perfecta digitalización, para aumentar su realismo frente al jugador, cosa que han conseguido pues en más de un momento los escenarios parecerán palpables.



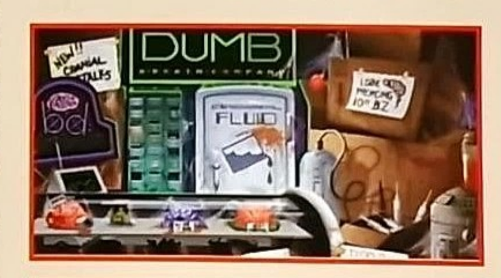
El estilo de juego no va a variar en absoluto con respecto de anteriores entregas, pero lo que si va a sufrir un cambio radical es el intérprete, que, aunque seguirá siendo tan fácil como al que nos tenían acostumbrados los de Sierra, tendremos que aprender a manejarnos con soltura entre sus muchas opciones.

Los guionistas han conseguido que perdure en los diálogos el humor tan característico que sigue vigente en todas y cada una de las partes, incluso haciendo parodias de juegos famosos como el Street Fighter II, que en la aventura se va a llamar Stooge Fighter II. Pero eso tenéis que verlo vosotros.

Incluso, y para conseguir un producto multimedia al completo, todos y cada uno de los personajes tienen una voz propia que ha sido doblada a tres idiomas diferentes, el inglés, el francés y el alemán. A ver si hay suerte, y podemos escuchar a Roger Wilco hablando el castellano.

Sierra On Line nos planta delante de la cara un nuevo reto espacial. ¿Serás capaz de afrontarlo tú sólo o tendrá que ayudarte la brigada de limpieza interestelar?

● CARLOS F. MATEOS





¡ Cuáles de estos 385 nuevos programas desea recibir por sólo 200.-Pts. cada uno!

(Ahorre de un 33 a un 70% sobre los precios de mercado.)

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts . (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.

Si sólo desea10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno.Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 8963794 y hacer su pedido por teléfono.


1994 Pool


Protocad 3D


3 Point Basket Ball


Neopaint



Slicks 'n' Slide


Highway Hunter


Word Express

Filtros

PROGRAMAS EN ESPAÑOL

- ❒ F2008 **CONTO 1** - Programa de Contabilidad General Oficial
- ❒ F2009 **GESD** - Excelente programa contabilidad personal
- ❒ F2012 **FACT .01** Gestión de facturación/almacén
- ❒ F2013 **GESS.** - Gestión de cartera agente de seguros
- ❒ F2020 **OMEGA 4** - Última versión. Facturación, albaranes ...
- ❒ F2025 **CINE EUROPEO**- Base de datos del cine europeo
- ❒ F2026 **ORGANIZADOR DE PROGRAMAS**- Muy útil.
- ❒ F2027 **TPRED 2.6**- Predimensionado de estructuras.EH-91 ....
- ❒ F2028 **TPERFIL 2.0**- Base de datos para gestionar perfiles
- ❒ F2030 **Dr.ABUSE 1.6**- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- ❒ F2032 **CONFIR 1.6**- Base para diseñar grupos de catequesis
- ❒ F2044 **SUPERBKP**- Backup super rápido
- ❒ F2056 **DLRCAD**- Capturador de pantallas,compresor,visualiza
- ❒ F2058 **DLRCOPY**- Duplicador gráfico de discos
- ❒ F2061 **DLREDIT**- Editor gráfico de Sprites
- ❒ F2065 **CONTABLE**- Buen programa de contabilidad
- ❒ F2076 **ABOGADOS**- Gestiónj de bufette de abogado
- ❒ F2078 **LIBRO** - Libreria para Clipper Somer 87, definir pantll.
- ❒ F2079 **ADFINCA 1.10**- Gestión inmobiliaria.
- ❒ F2080 **MULTIDIC** - Traductor de Inglés,Francés,Italiano,...
- ❒ F2081 **CMOUSE V.1.0**- Cambia el puntero de su mouse
- ❒ F2082 **DRGEDI**- Edite sus pantallas y conviertalas a basic, etc
- ❒ F2083 **CAJA** - Programa de control de cuentas
- ❒ F2084 **MATRIX** - Programa de cáculo de matrices
- ❒ F2085 **TRIGONOMETRIA** - Curso básico de economía
- ❒ F2086 **QUIMICA.** - Curso básico de química
- ❒ F2087 **UFA** - Juego de matemáticas de nivel básico
- ❒ F2088 **POEMAS** - Colección de poemas
- ❒ F2089 **INTUS**- Vocabulario técnico mercantil
- ❒ F2090 **ANALIZA** - Analiza sujetos y predicados ....
- ❒ F2091 **ARI** - Suma, resta, multiplica y divide. (niños)
- ❒ F2092 **GET IT** - Programa de lectura inglés/español
- ❒ F2093 **GRAPH**- Realiza gráficas matemáticas
- ❒ F2094 **DINAMICA**- Curso de física dinámica
- ❒ F2095 **PC FINANZAS**- Contabilidad para su hogar o negocio
- ❒ F2096 **AGENDA Y CONTABILIDAD** -
- ❒ F2097 **TAXI** - Programa de control de viajes para taxis
- ❒ F2098 **BANCUEN**- Programa de control de cuentas bancárias
- ❒ F2099 **CONTAFACIL**- Sencillo pero completo programa contable
- ❒ F2100 **SCRVENC** - Agenda de vencimientos de pago.
- ❒ F2101 **ELECTRON**- Completo curso de electrónica,digital
- ❒ F2102 **GRAPHIC** - Programa similar al PAINTBRUSH
- ❒ F2103 **MEDICA**- Enciclopedia visual del cuerpo humano
- ❒ F2104 **INSTALACIONES ELECTRICAS**-Para lampistas, ingeni
- ❒ F2105 **DIETAS** - Controle y fabrique sus propias dietas
- ❒ F2106 **CONTROL DE OBRAS** - Para albañiles
- ❒ F2107 **ENGLISH FOR SPANISH** - Inglés para niños españole

- ❒ A3001**AQUANOID V1.1** - rompecabezas VGA
- ❒ A3002**BALLOONZ v1.0** - Juego de acción EGA/VGA.
- ❒ A3003**BOLO PART III v1.2** - Puzzle con 40 niveles.VGA
- ❒ A3004**BRIX 1** - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA.
- ❒ A3005**CAPTAIN COMIC 5.0** - Encuentre el tesoro del planeta
- ❒ A3006**CATCH IF YOU CAN** - Juege al Baseball en VGA/ 256
- ❒ A3007**CD-MAN** - El mejor juego del tipo Pacman
- ❒ A3008**AQUAMAN v1.0** - Juego lógica y estratégia de 20 niveles.
- ❒ A3009**JETPACK** - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- ❒ A3010**SOLAR WINDS** - Juego de aventura de EPIC Software
- ❒ A3011**COMMANDER KEEN 4** - 4ª versión de este juego DD.
- ❒ A3012**CRYSTAL CAVES 1** - Juego Arcade, tesoros y trampas
- ❒ A3013**DUKE NUKUM 2.0 - SHRAPNEL CITY** -juego acción
- ❒ A3014**1993TRIS v7.0** - Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS
- ❒ A3015**SPACE BREAKER** - Juego VGA /256 tipo Break-Out
- ❒ A3016**CATMAR v2.01** - Juego de poker en VGA
- ❒ A3017**3D PLANET WAR** - Juego VGA/SVGA de tank
- ❒ A3018**LEAPER** - Hacer curzar la carretera y el río a una rana
- ❒ A3019**ELFLAND**-Juego de CommanderKee. VGA

REGALO

1. Si realiza su pedido antes de 10 días recibirá gratuitamente la última versión del anti-virus que detecta y suprime más de 2000 tipos de virus.

2. Si el montante de su pedido supera 4000.pts, podrá elegír gratuitamente 5 pogramas suplementarios de la lista adjunta. Si supera las 6000.pts, podrá elegir 10 programas suplementarios de la lista.

- ❒ A3021**GALACTIX 1.5** - Juego de Arcade y de tiro. VGA
- ❒ A3022**GREEN V1.6** - Juego estratégia y acción del tipo Anthill
- ❒ A3023**JILL OF THE JUNGLE** -juego arcade y aventuras. VGA
- ❒ A3024**KEN'S LABYRINTH** - juego 3D tipo Wolfenstein. VGA
- ❒ A3026**DC10 FLIGHT SIMULATION v1.0**-Simulador de vuelo
- ❒ A3027**BIPBOP II** - Buen juego de Arcade 256 Colores
- ❒ A3029**XERIX v1.1** - Juego de aventura futurista 256 colores
- ❒ A3031**STAR MINES II** - Pilote una nave en un laberinto.VGA
- ❒ A3032**THE TOMB v1.0** - Juego de aventura en VGA
- ❒ A3033**ELECTROMAN** -juegos de acción Ruso. VGA + AT
- ❒ A3034**MICE MEN v1.1** - Buen juego de estratégia
- ❒ A3035**LAZERCHESS v1.5** - Juego de ajedrez con rayo laser
- ❒ A3036**EPIC PINBALL** -Flipper de gran calidad VGA -EPIC
- ❒ A3036b**EP-CHT** - Bolas ilimitadas para Epic Pinball
- ❒ A3037**OVERKILL** - Excelente juego acción y tiro. EGA/VGA
- ❒ A3038**ANCIENTS** - Juego de actuación de tipo Ishar.VGA
- ❒ A3040**BALGAME II v1.0** - Excelente juego de bolas 3D-VGA
- ❒ A3041**MAJOR STRYKER 1.4**-Nuevo juego shoot'em up-Apoge
- ❒ A3042**PARANOID** - Version clásica del rompecabezas
- ❒ A3043**ROBOMAZE III THE DOME** - Contiene 56 niveles
- ❒ A3044**RUBIK'S CUBE**-6 caras con 9 bloques por cara VGA
- ❒ A3046**CHINESE CHECKERS v2.2**-Juego de damas chinoVGA
- ❒ A3047**BIOMENACE** - Excelente juego de arcade de Apogée
- ❒ A3048**SAND STORM 2**-tempestad del desierto 20 misiones
- ❒ A3049**SECRET AGENT v1.0** -juegoVGA de acción y aventura
- ❒ A3050**SHOOTING GALLERY v3.1**-Tire a blancos móviles
- ❒ A3051**SPACE OUT**-Juego de tiro en el espacio VGA
- ❒ A3052**STARFIRE** - Defienda su planeta con su nave. VGA
- ❒ A3053**WORLD QUEST v 2.0** - Shoot them'up del tipo Defender
- ❒ A3054**WOLFENSTEIN 3D 1.4**-Excelente y muy violento VGA
- ❒ A3055**ULTIMATE BLACKJACK**-Juego de BlackJack
- ❒ A3056**FUNNY FACE III** - Componga retratos robot
- ❒ A3057**BATTLESHIP v2.0** - Juego de batalla naval en VGA
- ❒ A3058**MAH JONGG v4.01** -Célebre juego de domino asiático
- ❒ A3059**MAGIC CRAYON v2.0**-Para niños.Libro de colorear VG
- ❒ A3060**TETRIS DELUXE v1.0**-Clon de tetris, buenos gráficos.
- ❒ A3061**THE PATCHER v6.2**Anula el seguro a ciertos juegos
- ❒ A3062**CLYDE'S ADVENTURE** - Juego tipo Commander Keen
- ❒ A3063**CORNCOB 3D V3.4** - Simulador de vuelo y de combate
- ❒ A3064**ONE MUST FALL** - juego de arcade tipo Street Fighter
- ❒ A3065**QUATRIS II +**-La variante más difícil del juego del Tetris
- ❒ A3066**SPIT WAD WILLI** - Juego de dirección y rapidez.
- ❒ A3067**JASON STORM IN SPACE**-Juego de tipo Duke Nuke
- ❒ A3068**SLICK'S SLIDES**-carreras de coches - varios trazados
- ❒ A3069**NEVERLOCK 02/94**-desprotege100 juegos comerciales
- ❒ A3080**KILOBLASTER 2.0**-Célebre juego te tiro tipo galactix
- ❒ A3083**GOBMAN v1.0** - Célebre clon de Pacman
- ❒ A3087**MAJOR STRIKER v1.4** - Shoot'hem up de la casa Apoge
- ❒ A3092**POD v1.10** - Buen juego de reflexión - EGA
- ❒ A3094**3 POINT BASKET BALL**- Simulador de tiro a canasta
- ❒ A3095**COLUMNS** - Clon de tetris inspirado en el juego Sega
- ❒ A3096**LASER LIGHT**-Juego de tiro laser, a blancos móviles
- ❒ A3098c**DOOM EDIT** -Edita los niveles del juego 3D DOOM
- ❒ A3104**SNACKMAN** - Nuevo clon de PAC MAN - VGA
- ❒ A3105**ARGO CHECKERS** - Increíble juego de damas VGA
- ❒ A3106**XARGON** - Nuevo juego de arcade de Epic - VGA
- ❒ A3162**LOADER LARRY** - Juego de reflexión de W. Soleau
- ❒ A3178**HEARTLIGHT** - Juego de arcade y de lógica de Epic
- ❒ A4002**CHILDREN'S GRAPHIC 4.1** - Programa de diseño infantil
- ❒ A4003**WUNDER BOOK v1.0** - Cinco juegos para niños. Francés
- ❒ A4004 **BERT'S DINOSAURS 3.2** -colorea magníficos dinosaurios
- ❒ A4005**MICROCAD 2.0** - Este programa CAD le permite crear planos
- ❒ A4006**JPEG 386/486 4.0** - Convierta sus imagenes GIF en JPG
- ❒ A4007**256 PAINT 2.0** - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
- ❒ A4009**ENVISION PUBLISHER v2.0** - programa PAO Shareware
- ❒ A4010 **PICEM** - Célebre visualizador de imágenes Gif, Pcx, Tga
- ❒ A4011**DESKTOP PAINT 256 v2.0** - Completo programa de diseño
- ❒ A4012 **GIFDESK** - Catálogo para imágenes GIF
- ❒ A4013**EZ-FORMS PLUS** - Permite crear formularios y diagramas
- ❒ A4014**GRABBER v3.97** - Captura las imagenes de su pantalla
- ❒ A4015**GRAPHIC WORKSHOP v7.0b** - Excelente utilidad gráfica
- ❒ A4016**NEOPAINT V2.2** - Permite crear y retocar las imágenes
- ❒ A4017**VPIC v6.1** - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
- ❒ A4018**CRAYON BOX v3.0** - Programa de diseño y cálculo niños
- ❒ A4020**DMORPH v1.12** - Buen programa de morphing
- ❒ A4021 **QPEG** - Rápido visualizador de imágenes Jpg, Tif,
- ❒ A4033**PROTOCAD 3D v2.0** - Increíble programa de diseño CAD
- ❒ A4044**SCREEN THIEF v1.56** - programa para capturar pantallas
- ❒ A5001**BLASTER MASTER v6.0** - ideal para su Sound Blaster
- ❒ A5002**COPYMASTER** - Realiza backup de programas protegidos
- ❒ A5003**DISK COMMANDO v2.10** - Norton Utilities en Shareware
- ❒ A5005**VIRUSCAN v117** - Scan célebre anti-virus de McAfee
- ❒ A5006**CLEAN-UP v117** - Desinfestador de virus muy potente -
- ❒ A5007**VSHIELD v117** - Una protección permanente contra los virus
- ❒ A5008**PKZIP v2.04G** - La última versión del compresor PKZIP
- ❒ A5010 **ELFTREE** - Shell para disco duro y cd-rom
- ❒ A5011 **PASSWORD v5** - Eficaz sistema de seguridad
- ❒ A5012**EXPLOSIVE v3.1** - Protectores de pantalla tipo After Dark
- ❒ A5014**DISK COPY FAST v4.7** -duplicador de diskette muy rápido
- ❒ A5015**MORT'S v2.5** - Un buen clon de Norton Commander.
- ❒ A5017**ARJ v2.41** - Famoso compresor de ficheros
- ❒ A5018**GETBACK V2.1** - programa para cópias de seguridad compri
- ❒ A5021 **WORD TRANSLATOR** - Traductor INGLÉS/FRANCÉS
- ❒ A5022**SHOW TEXT CONVERTER 1.0** - Compilador de ficheros tx
- ❒ A5025**SKYGLOBE v3.6**-Un planétarium animado EGA/VGA/SVGA
- ❒ A5026**MORTGAGE ANALYSER v1.13**-Análisis, amortizaciones,...
- ❒ A5029 **CD BOX** - Para escuchar ficheros de sonido. con imágen
- ❒ A5030**MORTON UTILITIES 1.0** - Un TSR que ofrece 44 funciones
- ❒ A5032**Q387 v3.6** - Emulador de coprocesador matemático 387
- ❒ A5033**VIZ 4.24** - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ❒ A5034**SUPER COPY UTILITY 1.03** - Copia diskettes protegidos
- ❒ A5035**REBEL v 3.3** - eficaz hoja de cáculo
- ❒ A5036**SOLVETI** - Calculadora financiera con 30 funciones
- ❒ A5037**WAMPUM v4.5** - base de datos compatible con DBASE
- ❒ A5038**BREEZE** - Editor de texto excelente.
- ❒ A5040**ARCHIVE FIINDER** - Busca sus ficheros rápidamente
- ❒ A5041**PKZMENU v1.04** - Menu para el archivador PKZIP
- ❒ A5042**QUICK v1.07** - Excelente generador de menus

- ❒ A5032**Q387 v3.6** - Emulador de coprocesador matemático 387
- ❒ A5033**VIZ 4.24** - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ❒ A5034**SUPER COPY UTILITY 1.03** - Copia diskettes protegidos
- ❒ A5035**REBEL v 3.3** - eficaz hoja de cáculo
- ❒ A5036**SOLVETI** - Calculadora financiera con 30 funciones
- ❒ A5037**WAMPUM v4.5** - base de datos compatible con DBASE
- ❒ A5038**BREEZE** - Editor de texto excelente.
- ❒ A5040**ARCHIVE FIINDER** - Busca sus ficheros rápidamente
- ❒ A5041**PKZMENU v1.04** - Menu para el archivador PKZIP
- ❒ A5042**QUICK v1.07** - Excelente generador de menus

- ❒ A5043 **EDDY v.07e** - Géstione sus ficheros y repertorios
- ❒ A5044**ULTRA TOOLBOX v6.0** - Crear fácilmente ficheros batch
- ❒ A5046**QUICDIR** - Buen gestionador de ficheros
- ❒ A5047**ADRESS & PHONES** - Gestionador de teléfonos y direcciones
- ❒ A5049**FPROT v2.12c** - Uno de los anti-virus más eficaces
- ❒ A5051**KARAOKE v2.0** -Creación de Karaoke con ficheros .mod
- ❒ A5052**WOWII** - Interface para escuchar ficheros Mod
- ❒ A5053**PERFECT EDITOR 4.03** - Editor de texto muy completo
- ❒ A5055**SHEZ 10.4** - Shell para compresores de ficheros
- ❒ A5057**ACZAR** - Excelente administrador de ficheros
- ❒ A5071**BOXER 6.0a** - Nueva versión del famoso editor de texto
- ❒ A5072**DRUM BLASTER** -Haga musica con las teclas de su teclado
- ❒ A5077**TOUR DE VOCABULARIO** - Vocabulario Ingles/Frances
- ❒ A5085**WIEW 9.7** - Visualizador para ficheros Ascii, Word etc..
- ❒ A5131**WRITE CHINESE 1.0** - Iniciación a la escritura china
- ❒ A5138**NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimédia
- ❒ A5143**INTELICAT DISK CATALOGER** - Gestiona diskettes
- ❒ A5145**VOC 2 EXE** - Transforma ficheros VOC en Executables
- ❒ A5146**SPITFIRE** - Permite la creación de BBS
- ❒ A5147**EUROPE GEOGRAPHY GAME** -Juego de geografía
- ❒ A5150 **BLITZ COPY** - Copiador de discos. Multilengua

NOVEDADES USA - WINDOWS

- ❒ A6001**PAINT SHOP PRO v2.01** -EL mejor editor de imágenes
- ❒ A6002**VIRUSCAN FOR WINDOWS v117**-Anti-virus, más de 1800
- ❒ A6003**ASTRONOMY LAB v1.14** - Un verdadero planétarium
- ❒ A6004**ORION SQL FOR WINDOWS v2.0** - Base de datos SQL pa
- ❒ A6005**NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimédia
- ❒ A6006**WINZIP v5.5b**-Un shell 3D.Soporta:ZIP,ZIP2,ARJ,LZH...!
- ❒ A6007**SABDU v2.70** - Duplica, formatea, compara planes
- ❒ A6008**BIOGRAF v1.1** - Bioritmo con interpretación para Windows
- ❒ A6009**CHANGE CURSOR** - Cambia el cursor del ratón
- ❒ A6010**MICRO LATHE** - Sistema de modelaje 3D
- ❒ A6011**NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimédia
- ❒ A6013**WINPOOL** - Juego de billar americano
- ❒ A6014**CHASTITY v1.02** -Sistema de códigos secretos
- ❒ A6015**BLOCK BREAKER** -Juego de rompe cabezas
- ❒ A6016**PARENTS v4.0** - Programa de genealogía
- ❒ A6017**WIND BASE v2.0** - Base de datos
- ❒ A6018**TAROT v3.2** - Tarot electrónico para Windows
- ❒ A6019**FONTER 6.0** -Excelente manager de fuentes TT y ATM
- ❒ A6020**PHOTOLAB 1.8** - El procesador de imágenes para Windows
- ❒ A6021**GRAPHIC WORKSHOP v1.1M**-Procesador,conversor imág.
- ❒ A6022**PIPE DREAM 1.1** - Evite la fugas
- ❒ A6023**TRUETYPE** - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
- ❒ A6024**TRUETYPE** - Parisian / Peignot / Park Avenue

❐ A6025 **CD-AUDIO 1.28**-Reproduzca sus CD-Audio en su PC
❐ A6026 **MAKINWAVES 1.4**-Convierte los sonidos Voc en Wav
❐ A6027 **NISUS MISSIL MASTER**-Juego de tiro con misiles
❐ A6028 **DRAG & ZIP**-Utilidad para ficheros ZIP ❐
A6029 **MOUSE CURSOR**-Utilidad para el cursor del ratón.
❐ A6030 **FONT MONSTER**-Personalice sus fuentes de letra
❐ A6031 **TRUE WIEW**-Visualiza e imprime las fuentes True Type
❐ A6032 **COLORCODES**- Mastermind para Windows
❐ A6033 **WINDUPE V 4.0**- Duplicador de disquetes
❐ A6034 **VIEW ICON**- 600 iconos con un visualizador
❐ A6035 **AZ ICON EDIT 1.8**-Buen editor de iconos -simple utilización
❐ A6036 **GRABIT PRO 4.0**- Programa de captura de pantalla.
❐ A6037 **PICTURE MAN**-Herramienta para gráficos.Bmp,Gif,Tif,Jpeg.
❐ A6038 **WINJPEG 1.6**- Comprima sus imágenes de 30 - 70 %
❐ A6040 **BLITEZ**- Pilote su helicóptero de guerra
❐ A6041 **BRAIN GAMES**- 7 juegos para Windows
❐ A6042 **MICROLINK**- Programa de comunicación Zmodem
❐ A6043 **MAKER 5**-Juego chino muy popular y divertido
❐ A6044 **WAXMAN v1.2**- Juego de ajedrez para Windows
❐ A6045 **HEARTS FOR WINDOWS v 2**-Juego de cartas
❐ A6046 **MAH JONGG**- Versión Windows del popular juego
❐ A6047 **MISSILE ATTACK**-Defienda la ciudad del ataque
❐ A6048 **WORLD EMPIRE II**- Juego de estrategia tipo Risk
❐ A6049 **THIEVES & KING**- Buen Juego de cartas.
❐ A6050 **DIGITAL AUDIO PLAY BACK**-Lee ficheros Midi
❐ A6051 **WORM WAR**-Juego de tiro y dirección.
❐ A6052 **FILL DISKETTE**-Optimizador de copia de ficheros
❐ A6053 **WINDOWS SYSTEM BACKUP**-Potente
❐ A6054 **WILLI**-Juego de puntería y de reflejos
❐ A6055 **PAIGOW POKER**- Video juego de poker
❐ A6056 **WIZMANAGER**-Barra de iconos para gestión de ficheros
❐ A6057 **ROCKFORD v 3.5**- Cree sus propias tarjetas de visita
❐ A6058 **WINMOD PRO**-Permite escuchar ficheros Mod
❐ A6059 **DPROTECTOR 3.2**- Desbloquea ciertos juegos comerciales
❐ A6060 **WASH ALIENS**- Juego Arcade del tipo Galáctica
❐ A6061 **RUNNER**-Adaptación del Juego Load Runner
❐ A6062 **OBJECT ORGANIZER 1.0**-Gestiona textos, mapas, gráficos
❐ A6088 **MULTIMEDIA SWISS ARMY KNIFE v1.06**- Lee ficheros
❐ A6091 **JEWELS MASTER v1.3**- Juegos de acción para windows
❐ A6092 **K-CHESS**- Juego de ajedrez
❐ A6107 **WINDOWS LOTTO**- Programa basado en la loto
❐ A6113 **TOOL BAR v2.11**- Para lanzar más rápido las aplicaciones
❐ A6131 **ICON LIBRARY**-Librería de iconos
❐ A6154 **ARROWSMITH**-Utilidad para ratón
❐ A6168 **THE CUBE**-Mejor que el Rubrik
❐ A6171 **GUITAR TEACHER v1.71**-Programa iniciación à la guitarra
❐ A6172 **VIDVUEv2.4**-ViewersmultimediasoportaAVI,BMP,EPS,WAV
❐ A6177 **WINWAMPUM**-VersiónWindowsdelapopularbasededatos
❐ A6178 **CARDWORKSHOP**- Juegos de cartas variados
❐ A6179 **WALL 2**- Ficheros de papel pintado para windows
❐ A6180 **WINYOTZ**- Juego del tipo Tamsimédia
❐ A6181 **TIME CALCULATOR**- Calcula las unidades de tiempo
❐ A6183 **WINWADE**-Juego del tipo Space Invader
❐ A6185 **MOD4WINDOWS**- Para escuchar ficheros Mod
❐ A6186 **POWERCALC**- Potente claculadora científica
❐ A6187 **EZ FORMMASTER**- Crea e imprime gráficos de alta calidad.
❐ A6189 **CLYSMIC ICON BAR**- Visualizador de iconos super rápido
❐ A6190 **GAMMACAD**-ProgramaCADparahacerlosplanosdeunacasa
❐ A6191 **MUSICSCULPTOR**-Programaparacomponerarreglosmusical
❐ A6192 **FONTBOOKPROFESSIONALv2.7**-Imprimatodalasfuentesis
❐ A6195 **CD WIZARD**-Escuche sus Cd- Audio en su PC
❐ A6196 **FORTRESS**- Juego de combate en la luna
❐ A6195 **HOUSEMOUSE**-Programadecálculodeamortizacióncongráficos
❐ A6200 **AML**-Gestiona libros, K7, Videos
❐ A6201 **GREATEST PAPER AIRPLANES**-Cree aviones de papel
❐ A6202 **DIGITALFUNHOUSE**-Efectosespecialesparafotos
❐ A6203 **ASLPAINTER**-PaintbrushdeWindowscon+funciones
❐ A6204 **SHUFFLEBOARD 3D**- Juego de colorear en 3d
❐ A6205 **FLAGS,FLAGS**-Testdebanderaseuropeas
❐ A6207 **TOP DRAW 2.01**-Prgrama de diseños vectoriales
❐ A6208 **WINORGAN**-Lepermitetocarmúsica
❐ A6209 **DATECALCULATOR**-Calculaenmeses,díasetc..
❐ A6210 **BOMB SQUAD**- Juego de reflexión tipo Mastermind
❐ A6211 **PROCALC**-Calculadoraprofesional
❐ A6212 **VIPER**-Adaptacióndelcélebrejuego
❐ A6213 **ALLINI**-Utilidad para editar ficheros INI
❐ A6215 **ACZAR**-AdministradordeficherosZip,...
❐ A6216 **AIRSTRIKE**-Destruyalosavionesdelenemigo
❐ A6217 **L VIEW PRO 1.8**-Buen visualizador de imágenes
❐ A6218 **INFORBAR**-Accedarápidamenteainfo.permanente
❐ A6219 **OFFICEDARTS3.01**-Juegodeflechasexcelente
❐ A6220 **AUDIO LAB 1.1**-Editor de ficheros Wav con opciones
❐ A6221 **BOOMBOX**-Atribuyesonidosaciertasfunciones
❐ A6222 **MISSIONALPHATRON**-Shoot'emupparaWindows
❐ A6223 **PRINT SCREEN**-Imprime sus pantallas bajo Windows
❐ A6224 **LABELWIZARD**-Programadeetiquetasmuybueno

TITULOS PARA ADULTOS

❐ 8001 **KIT JPEG** - Visualizador para DOS
❐ 8003 **FOTOS EROTICAS X** - Asia III
❐ 8005 **FOTOS EROTICAS X** - Black II
❐ 8007 **FOTOS EROTICAS X** -Orgy IV
❐ 8009 **FOTOS EROTICAS** -Trio VII
❐ 8011 **FOTOS EROTICAS** -Lesbo VI
❐ 8013 **FOTOS EROTICAS** - Hot I
❐ 8015 **FOTOS EROTICAS** - Hot II
❐ 8017 **FOTOS EROTICAS** - Ling II
❐ 8019 **FOTOS EROTICAS** - Ling III
❐ 8021 **ANIMACION EROTICA** - N° 20
❐ 8023 **ANIMACION EROTICA** - N° 22
❐ 8025 **ANIMACION EROTICA** - N° 24
❐ 8027 **ANIMACION EROTICA** - N° 26
❐ 8029 **ANIMACION EROTICA** -N° 26
❐ 1323 **INTERESEX** - Monopoly para adultos
❐ 1321 **ASTROTIT** - Juego de tiro para adultos
❐ 8002 **KIT JPEG** - Visualizador para Windows
❐ 8004 **FOTOS EROTICAS X** - Asia IV
❐ 8006 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
❐ 8008 **FOTOS EROTICAS** - Orgy III
❐ 8010 **FOTOS EROTICAS** - Trio VIII
❐ 8012 **FOTOS EROTICAS** - Lesb VII
❐ 8014 **FOTOS EROTICAS** - Gay I
❐ 8016 **FOTOS EROTICAS** - Hot III
❐ 8022 **ANIMACION EROTICA** - N° 21
❐ 8024 **ANIMACION EROTICA - N° 23**
❐ 8026 **ANIMACION EROTICA** - N° 25
❐ 1396 **KAMA SUTRA** - Todas las técnicas imaginables
❐ 1343 **MCPOP4** - Juego de acción EGA para adultos
❐ 1200 **DREAM GIRLS v 1** - Rubias de oro
❐ 1201 **DREAM GIRLS v 2** - Morenas
❐ 1202 **DREAM GIRLS v 3** - Orientales
❐ 1203 **DREAM GIRLS V4** - Negras
❐ 1204 **SEXUAL POSITIONS** - Hot III
❐ 1205 **SEXUAL POSITIONS** - Dirty I
❐ 1206 **SEXUAL POSITIONS** - **Dirty II**
❐ 1207 **ANAL VISION** - N° 30
❐ 1208 **ANAL VISION** - N° 31
❐ 1209 **SERIE PLAY HOUSE**- Terry
❐ 1210 **SERIE PLAY HOUSE** - Amanda
❐ 1211 **SERIE PLAY HOUSE** - Sharon
❐ 1212 **SERIE PLAY HOUSE** - Linda
❐ 1213 **SERIE PLAY HOUSE** - Kathy
❐ 1214 **SERIE PLAY HOUSE** - Verónica
❐ 1215 **SERIE DEEP PUSH** - N°10
❐ 1216 **SERIE DEEP PUSH** - N°12
❐ 1217 **SERIE DEEP PUSH** - N°14
❐ 1217 **SERIE DEEP PUSH** - N°16
❐ 1218 **SERIE DEEP PUSH** - N°18
❐ 1219 **SERIE DEEP PUSH** - N°11
❐ 1220 **SERIE DEEP PUSH** - N°13
❐ 1221 **SERIE TRIO** - Orgy III
❐ 1222 **SERIE TRIO**- Trio VIII
❐ 1223 **SERIE TRIO** - Lesb VII
❐ 1224 **SERIE TRIO** - Gay I
❐ 1225 **GIRLS ON GIRLS** - Hot I
❐ 1226 **GIRLS ON GIRLS**- Hot II
❐ 1227 **BIZARRE - No se lo creera**
❐ 1228 **ULTRA XXX** - N° 25
❐ 1229 **ULTRA XXX** - N° 26
❐ 1230 **ULTRA XXX** - N° 27
❐ 1231 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
❐ 1232 **PORN CELEBRITIES** - Voumen II
❐ 1233 **PORN CELEBRITIES** - Volumen III
❐ 1234 **GAY PARADISE** - Gay I
❐ 1235 **LESBOS PARADISE** - Lesb I
❐ 1236 **FOTOS EROTICAS** - Dirty VIII
❐ 1237 **ANIMACION EROTICA** - N° 121
❐ 1238 **ANIMACION EROTICA - N° 123**
❐ 1239 **ANIMACION EROTICA** - N° 125

BEST SELLERS - EDIMESTRE

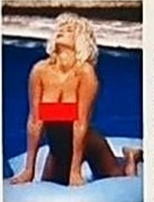
Versiones completas en español con licencia de utilización



Utilizado en USA por miles de ejecutivos de las más prestigiosas empresas . Este salva pantallas es una pieza clave en materia de4 desarrollo y superación personal.

Además de proteger su pantalla, SuccèsSaver es una poderosa herramienta de motivación. Convénzase Ud. mismo:

☞ Centenares de pantallas distintas ☞ Función aleatoria ☞ Aumenta sus posibilidades de exito ☞ Protege su pantalla de forma educativa ☞ Contempla distintos temas: Trabajo, motivación personal, los objetivos, las actitudes mentales, la dirección, los habitos, el deseo, el entusiasmo, la confianza en si mismo y en el exito ☞ Un sistema reconocido y probado durante decdenas de años ☞ Instalación automática ☞ 100% compatible con elpanel de control de windows ☞ En español ☞ Disminuye el consumo de fosforo de su pantalla ☞ Licencia incluida - **Réf: S207 SuccèsSaver - Versión particular 1.850.pts Réf: SM207 versión empresa 9.850.pts**



¡Por primera vez en España un Salva Pantallas Erótico!

SexySaver es mucho más que un salva pantallas. Siga leyendo:

☞ 60 pantallas diferentes ☞ Calidad de imágen perfecta ☞ Modelos profesionales hyper-sexy ☞ Proteja su pantalla de forma divertida ☞ Sistema password incluido ☞ Función diaporama ☞ 15 efectos especiales ☞ Instalación automática ☞ 100% compatible con el panel de control de windows ☞ Permite incluir sus propias fotos ☞ Disminuye la pérdida de fosforo de su pantalla ☞ Licencia incluida- **Réf: S201 SexySaver - 1.850.pts**



¡Por fin disponible en España, el salva pantallas "spécial stars of X "! Esta es la novedad en salva pantallas eróticos, XstarSaver. Además recibirá como REGALO el programa interactivo " Fantasmas". Vea su contenido:

☞ Más de 70 pantallas diferentes ☞ Calidad de imágen perfecta ☞ Encontrará a Béatrice Valle, Zara Whites, Alicia Rio, Julia Channel y muchas más... ☞ Disminuye el consumo de fósforo de su pantalla ☞ Sistema de password incuido ☞ 15 efectos especiales ☞ Instalación automática ☞ 100% compatible con el panel de Windows ☞ Permite incluir sus propias fotos ☞ Para PC y compatibles ☞ Sin virus conocidos ☞ Licencia incluida - **Réf: S205 XstarSaver - 2.150,pts.**

¡Para los amantes de los chistes y del humor en general!

Laprimera enciclopedia del género humorístico. Con los mejores chistes de todos los tiempos.

Con este programa tiene horas de diversión y carcajadas aseguradas... Más de 1000 chistes en una colección única. ☞ Función de búsqueda automática ☞ Todos los chistes están en español ☞ Dirigido por un menu interactivo de simple utilización ☞ Clasificados por categorías ☞ Para PC y Compatibles ☞ Instalación automática ☞ No se necesita ninguna configuración especifica ☞ Sin virus conocidos ☞ Licencia incluida- **Réf: B209 Chiste Mania - 2.150pts.**

¡El diccionario de los sueños!

Un nuevo programa, único, que le permitirá analizar, descifrar e interpretar sus sueños de forma fácil e instructiva.

☞ Revelación del significado de más de 500 sueños ☞ función de búsqueda automática ☞ En español y con un lenguaje sencillo ☞ Dirigido por un menu intéractivo de simple utilización ☞ Clasificado por categorias ☞ Para PC y Compatibles ☞ Instalacion automática ☞ No necesita ninguna configuración especifica ☞ Sin virus conocidos ☞ Licencia incluida - **Réf: R222 Los sueños- 2.150pt**

La Ley de Arrendamientos Urbanos

La herramienta ideal para conocer la Ley y su alcance... Este programa será su abogado personal y le ayudará a conocer sus derechos y a proteger sus intereses. !

☞ Todo el texto de la Ley completo ☞ Funciones de selección automática ☞ Funciones de impresión ☞ Compatible con la mayoría de tratamientos de textos ☞ Dirigido por un menu interactivo de simple utilización ☞ Contiene un indice de materias ☞ Utiliza muy poco espacio de disco duro ☞ Para PC y Compatibles ☞ Instalación automática ☞ No necesita ninguna configuración especial ☞ Sin virus conocidos ☞ Licencia incluida ☞ **Con formularios de contratos - Réf: D107 L.A.U. - 2.850.pts**

Para recibir su pedido más deprisa envíelo por fax: 93 896 3984

SUS GARANTIAS

1) Si usted no está satisfecho 100% sólo tiene que devolver su pedido en su embalaje original, dentro de los 15 días siguientes a su recepción, y le devolveremos su dinero menos 900.pts de gastos de gestión. A fin de que su paquete no se pierda le rogamos nos lo envíe cerificado.
2) EDIMESTRE le garantiza que sus programas están 100% libres de virus conocidos.
3) Ussted no tiene ninguan obligación de compre posterior. Los programas Freeware son de libre uso y los Shareware conllevan la obligación moral de pagar pequeñas cantidades a sus autores en caso de consirerarlo conveniente. En cualquier caso la decisión es siempre suya.
4) En caso de cualquier problema técnico le ofrecemos servicio de asistencia completamenmte gratuito
5) El plazo de entrega de los pedidos oscilará entre 5 à 15 días laborables. Este plazo está sujeto cualquier anomalía del servicio de correos y alas limitaciones de stock

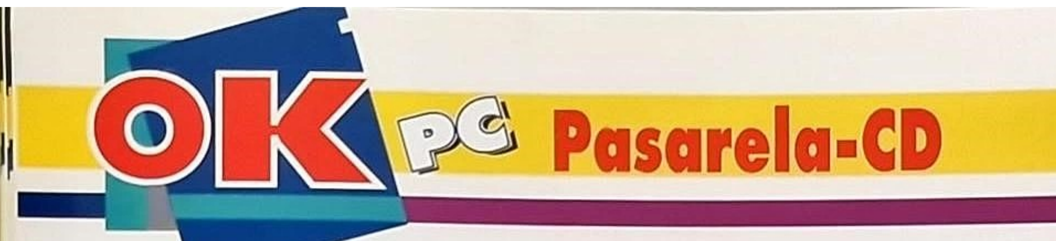
Cupón de pedido **OK PC 0595**

Enviar a : EDIMESTRE MULTIMEDIA
Pep Ventura, 55 08810 SANT PERE DE RIBES - Telf. 93 896 3794

Sí deseo aprovechar su oferta especial. Queda claro que me beneficiaré de sus garantias. En ese caso deseo que me envíen:
❐ 10 programas 2.750pts ❐ 20 programas 4.000pts ❐ 25 programas 5.000pts
❐ 30 Programas 6.000pts ❐ 35 programas 7.000pts.
❐ El programa **SexySaver** 1.850pts ❐ El programa **SuccèsSaver** 1.850pts ❐ El programa **SuccèsSaver** con licencia para empresas 9.850pts ❐ El programa **Chiste Mania** 2.150pts ❐ El programa **Los Sueños** 2.150pts. ❐ El programa **La Ley de Arrendamientos Urbanos** 2.850pts ❐ El programa **XstarSaver** 2.150pts.
❐ Deseo que mi pedido sea tratado con prioridad, añado 200pts.
Adjunto mi pago ________pts + 400pts de gastos de envío, total ________ ❐ Chèque
❐ Reembolso 400pts más.
❐ Visa/Mastercard:
Fecha de caducidad:
IMPORTANTE: Deseo disquettes: ❐ 3.5 HD 1.44 Mo - ❐ 5.25 HD 1.2 M

Nombre: ________________________
Dirección: ________________________
Población: ________________________
Codigo Postal : ____________ Telf : ____________

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán reembolsados. EDIMESTE se reserva el derecho de interrumpir, modificar o actualizar esta oferta sin previo aviso.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: BUREAU 13
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor:PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Disco duro mínimo: 13 Mb
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland

Bureau 13

BRIGADA ANTICRIMEN

Bureau 13 es un grupo gubernamental, formado por seis personas con habilidades fuera de lo común. Dicho departamento se ocupa de casos de investigación y control de esencias paranormales, que pueden ir desde humanos mutantes, hasta monstruos de otro mundo que atentan contra la paz ciudadana. ¿Quieres unirte a ellos?

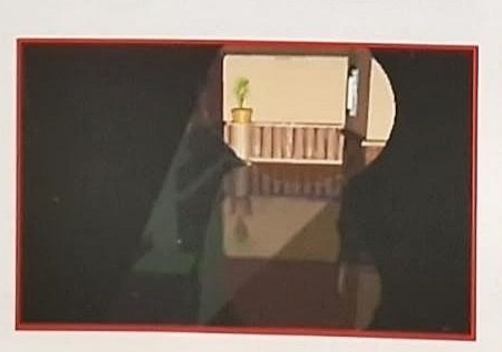


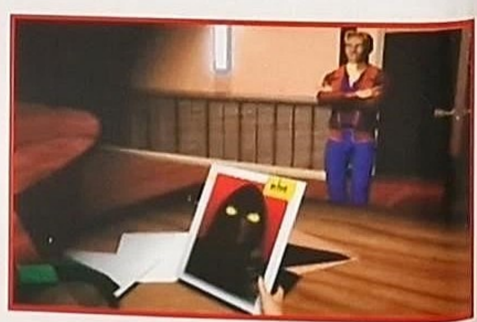
En Bureau 13, la nueva aventura gráfica de Gametek, tienes la oportunidad de dirigir los pasos de un grupo de policías gubernamentales con unos poderes que se salen de lo normal.

La misión a la que se enfrentan en esta ocasión, y tú con ellos, es pararle los pies a un ex-agente de la organización, llamado J.P. Withers. Dicho componente, experto en toda clase de explosivos, naturales y químicos, fue acusado por el intento de asesinato contra el sheriff de Stratusburg, el cual, aunque no murió tras la explosión de cargas C-4 a las que fue sometido, perdió las dos piernas y aún está en la cama del hospital de su comarca en coma.

Se cree que J. P. Withers quiere acabar su trabajito y se ha enviado al Bureau 13 la orden de pararle los pies.

Como pistas iniciales se tienen dos luga-





res cercanos a la comisaría de policía donde ocurrió el atentado. La central de correos donde trabajó Withers como mozo y las oficinas A.I. donde se cree que algo extraño en relación con lo sucedido está ocurriendo.

Solamente tú puedes decidir dónde comenzar las pesquisas y sólo tal vez llegues a una conclusión correcta, pues al fin y al cabo, nadie te dijo que ser un agente del Bureau 13 fuera fácil.

ELIGIENDO A LA PAREJA PERFECTA

Antes de comenzar la aventura en sí, debes elegir a los dos agentes que crees que se van a amoldar a tu estilo de juego. Son seis y cada uno con sus poderes, habilidades y, por supuesto, debilidades:

1º.- Isaac Richards: Se puede decir que nació con un ordenador bajo el brazo, en vez de con un pan. Es un experto en todos los sistemas de programación y sistemas operativos conocidos hasta el momento.

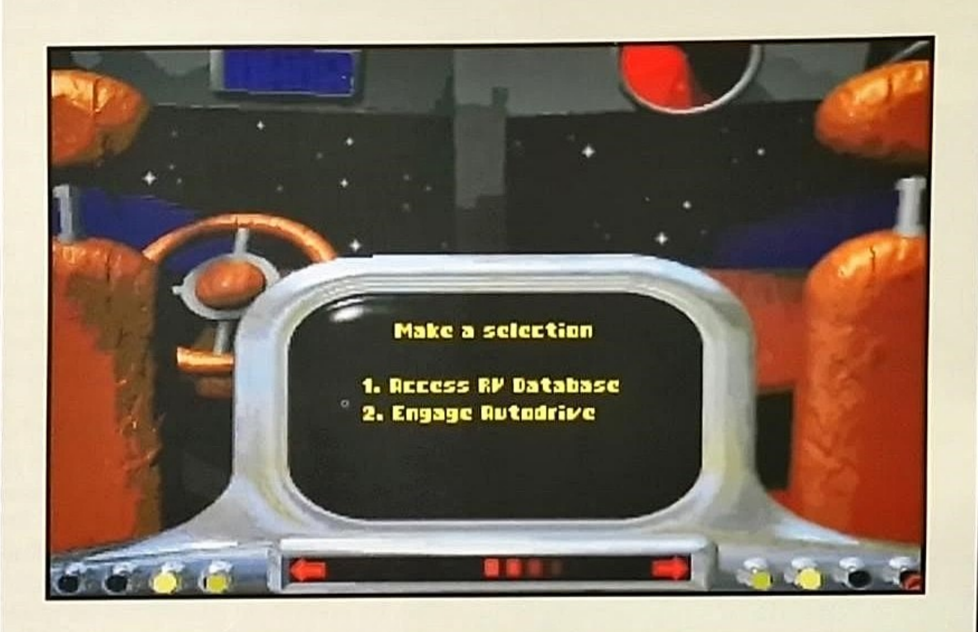
EL BUREAU 13

Estas son las fichas de los agentes que forman el actual Bureau 13. Cada uno tienes sus características, habilidades y debilidades propias, lo que les da un cierto grado de personalidad específica.

Elige a dos de estos portentos de la naturaleza y lánzate a la caza del peligroso J. P. Withers, para impedir que mate al sheriff de Stratusburg, ahora convaleciente en el hospital de esa misma ciudad.

LA FURGONETA R. V.

Estos son los vehículos más utilizados en esta época. Sus altas prestaciones y confort los convierten en los elegidos por todos los departamentos gubernamentales. Tienen un sistema de radar, un H. U. D. con el que conducir automáticamente hacia el lugar indicado y una conexión permanente con la base de datos del Bureau 13 para conseguir toda la información pertinente al momento.











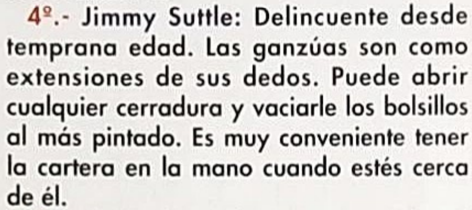




Muy útil si llevas tu aventura por derroteros informáticos.

2º.- Delilah Littlepanther: Una mujer de armas tomar. Su traje de guerra es una armadura blindada que multiplica su fuerza por cien. Puertas blindadas, paredes de hormigón, nada es obstáculo para este agente.

3º.- Jonathan Blank: Desde joven se prestó al celibato e ingresó como misionero en la iglesia católica. Tras muchos exorcismos victoriosos, fue llamado por el Bureau 13 para añadir algo de poder espiritual al grupo. Su combate espiritual es el mejor ataque que existe, aunque no suele utilizarlo.



4º.- Jimmy Suttle: Delincuente desde temprana edad. Las ganzúas son como extensiones de sus dedos. Puede abrir cualquier cerradura y vaciarle los bolsillos al más pintado. Es muy conveniente tener la cartera en la mano cuando estés cerca de él.

5º.- Alexander Keltin: Es, sin duda, el personaje más siniestro de los seis y, a la vez, el más carismático. Tiene doscientos años de edad y aún se conserva joven. Esto es debido a que sus antepasados fueron mordidos por un vampiro y la maldición se ha pasado de generación en generación. Además de una fuerza sobrehumana, tiene la capacidad de volatilizarse, lo que le permite, no solo ser invisible ante los demás, sino también colarse por rendijas, puertas y ventanas.

6º.- Selma Gray: Su familia ha poseído desde tiempos inmemoriales la capacidad de usar la fuerza de la naturaleza y apro-

















EL MENU

Este es el cuadro de acciones general, que variará en una o dos opciones, dependiendo del personaje que hayas elegido.
El inventario se encuentra en la parte superior y los personajes que estás controlando, en los laterales, siendo la foto que ves en ese momento, la del personaje que está activado.









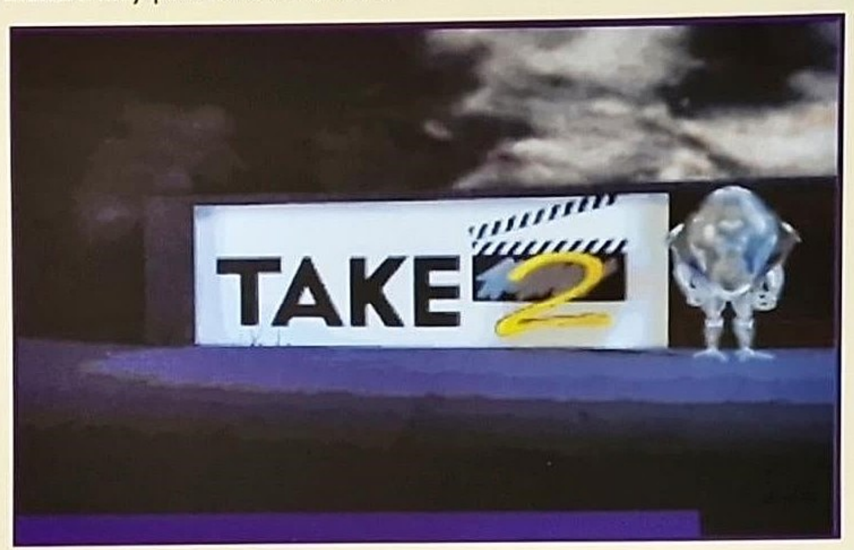






INSTALACION DIVERTIDA

Muy curioso es el programa de instalación que han incluído los chicos de Gametek. A medida que la barra azul avance, veréis como la Cyborg, uno de los agentes del Bureau 13, va descubriendo el logo de Take 2, de una manera muy poco ortodoxa, eso sí.



vecharla para crear hechizos mágicos de enorme poder. Mística en todos los aspectos que se pueda uno imaginar.

A la vista de este plantel antidelictivo, solamente queda tu elección. A la hora de aconsejar una pareja efectiva, es muy difícil quedarse con algunos en especial. Pues si quieres un grupo paranormal, puedes escoger al vampiro y a la bruja, mientras que si lo que buscas es la acción sin límite, puedes elegir al cyborg y al ladrón. La decisión es tuya. Incluso, puedes elegir jugar con un solo agente, pero no es recomendable, ya que siempre te van a faltar habilidades para descubrir el cien por ciento de los enigmas.





COMIENZA LA ACCION

Los gráficos han sido totalmente renderizados para aumentar su sensación tridimensional, muy conseguida ya de por sí, además de su realismo tanto en escenarios, como en los personajes.

La música ha sido llevada a cabo por un grupo musical muy conocido en el extranjero, aunque aquí no tanto, llamado Sound Planet.

Y, por si eso fuera poco, todos los personajes tienen incluída su propia voz, digitalizada a partir de actores de doblaje profesionales.

Bureau 13 tiene todas las papeletas para convertirse en la más jugada del momento por todos los aficionados.

CARLOS F. MATEOS







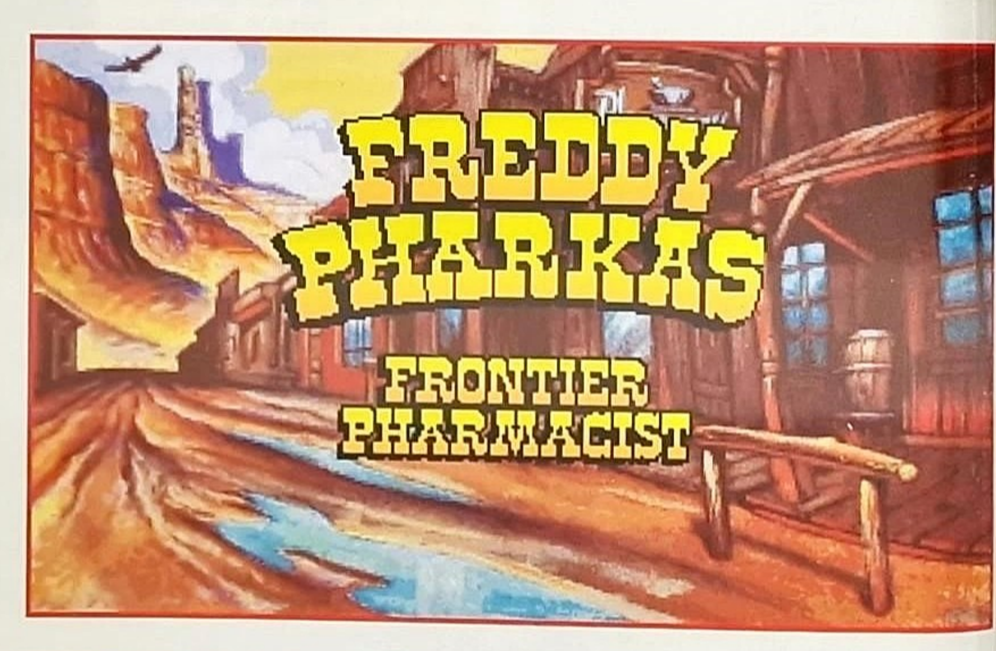
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: FREDDY PHARKAS
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: COKTEL EDUCATIVE

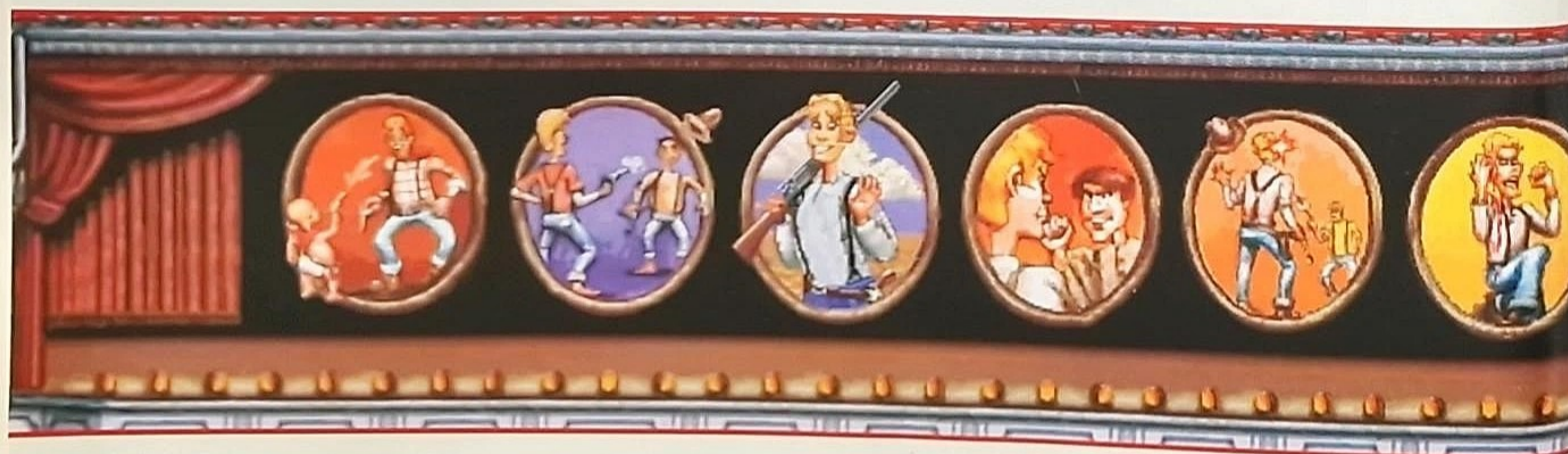
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/25 o superior
- Teclado, ratón, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 0,1 Mb

Freddy Pharkas

PELIGRO EN EL LEJANO OESTE

Freddy siempre fue un pistolero hábil, pero siempre alguien es más rápido que tú, así que cuando perdió su oreja decidió dejar la mala vida como hombre de armas para estudiar. Quién nos iba a decir que ahora le encontraríamos en un pequeño pueblecito del lejano Oeste como farmacéutico...





Freddy como pistolero no tuvo mucho éxito. Aunque sus comienzos fueron esperanzadores, perder una oreja en un duelo le marcó durante toda su vida y, harto de esta clase de vida, decidió hacerse un hombre de provecho acudiendo a la Universidad, donde se labró un brillante futuro como farmacéutico (las notas no le daban para estudiar Medicina...). Como el bullicio de las grandes ciudades no le atraía en demasía, decidió ejercer su bien ganada profesión en un pequeño pueblo del lejano Oeste, con lo que regresaba a las tierras de su infancia.

Como no todo va a ser felicidad, y menos en un juego de Sierra (si no, jugad a alguna entrega de la saga *Police Quest*), algo extraño trastocará la vida



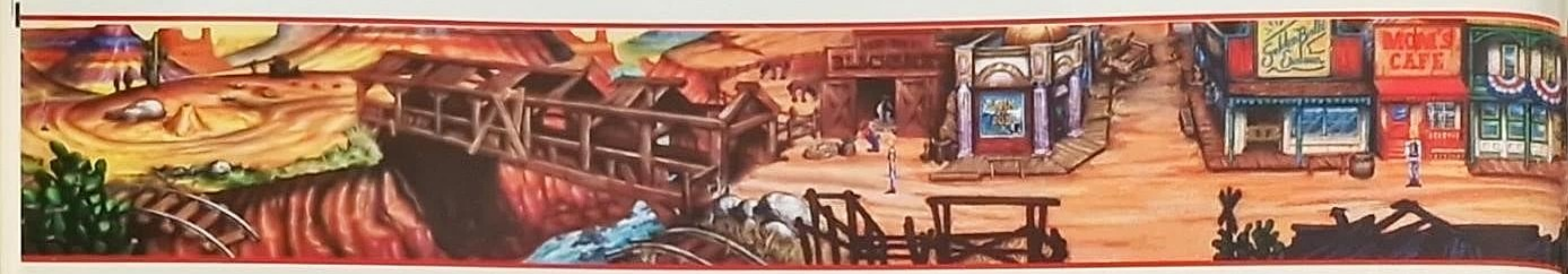












de Freddy, quien sólo tiene su pensamiento puesto en la bella maestra del pueblo.

PURO SIERRA

Como en todas las aventuras de Sierra, el juego se maneja con la barra de iconos que aparece en la parte superior de la pantalla, contando con las acciones habituales: andar, mirar, usar, hablar, inventario...

Aunque llega a nuestro país con retraso de dos años respecto a su aparición oficial en Estados Unidos, los gráficos son en todo momento correctos, aunque no alcanzan el nivel de las últimas producciones de la prestigiosa compañía norteamericana.

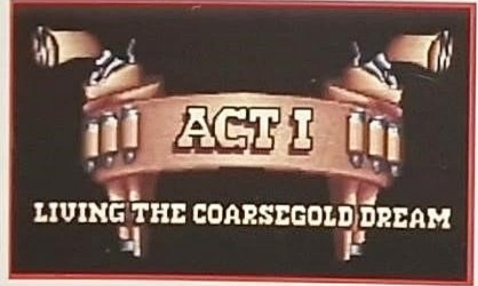
El apartado sonoro ya es otra cosa, sobre todo en la versión CD-ROM, donde, además de ofrecer las distintas melodías de la versión disquete, se incor-



ESOS LOCOS PROGRAMADORES...

Así de guapos se han retratado los programadores de Sierra on Line, desde el ya conocido Al Lowe (la serie *Larry*), pasando por los grafistas, especialistas de sonido, etc. Como siempre, Sierra introduce el humor hasta en los créditos.







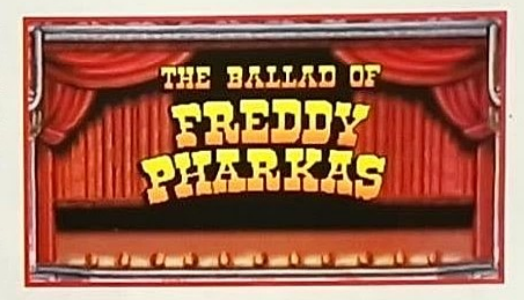




pora una versión cantada de la balada de presentación, donde podemos acompañar al estilo de los karaokes las evoluciones de la letra. Los textos también han desaparecido, encontrando que todas las voces han sido digitalizadas con lo que los diálogos ganan en intensidad.

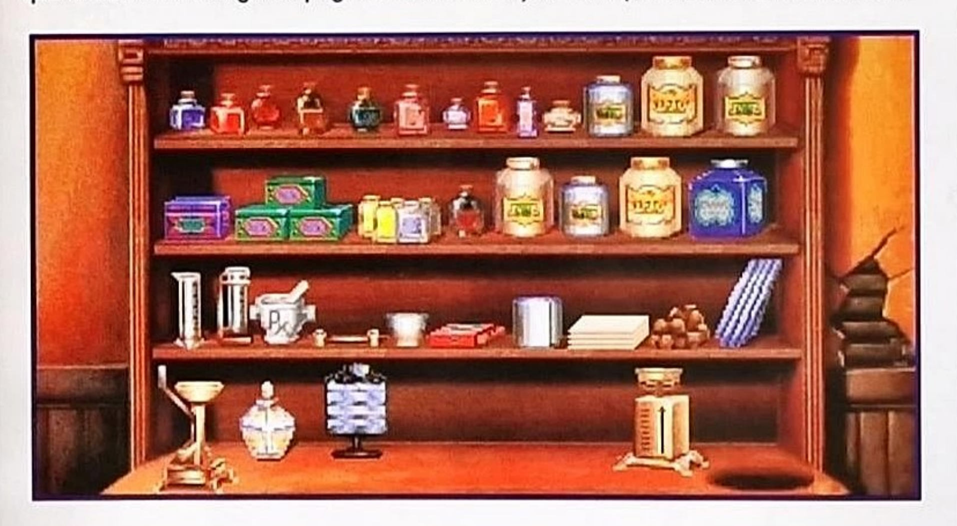
Con el punto adecuado de humor y una gran jugabilidad, Freddy Pharkas es una aventura al uso que no sólo encandilará a los seguidores de Sierra, sino también a cualquier aficionado al género de las aventuras gráficas.

ANTONIO GREPPI



LA REBOTICA

Una parte importante de la aventura transcurre en la rebotica de la farmacia donde debemos preparar las recetas que nos encargue el Dr. Gillespie para sus enfermos, gracias a la ayuda de la guía de la salud del juego. Como pista, tened en cuenta que el doctor es amigo de pegarle a la botella y no siempre acierta con la receta...











Dificultad:	93
Gráficos :	92
Sonido :	94
Originalidad:	80
Diversión :	95



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: WAKE OF THE RAVAGER
- Tipo: ROL-ARCADE
- Compañía: SSI
- Distribuidor:DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, ratón
- Sound Blaster y compatibles

Wake of the Ravager

MUERTE EN TYR

Athas, la tierra maldita. Donde el agua es el bien común más preciado y se puede incluso asesinar por un litro de ese escaso líquido. Y es en Tyr, uno de los casi inexistentes acuíferos de este lugar valdío, donde se va a desarrollar el más cruento conflicto de razas de toda la historia.









La compañía SSI, se ha caracterizado hasta el momento por hacer unas geniales adaptaciones de las extensiones de Advanced Dungeons & Dragons, siendo la primera parte de Dark Sun la pionera de una serie de títulos que han tenido mucho éxito entre todos los aficionados a este mundillo. A la ya nombrada primera parte del Dark Sun, le siguieron productos tan geniales como la primera entrega de Ravenloft, que en el extranjero ya va a ser ampliada con una segunda parte, y Menzoberranzan, basada en el mundo y la magia de lo[s] elfos oscuros, siendo tan reciente el ju[e]go, que todavía no está a la venta, co[m]o la extensión del juego de mesa que h[a] salido hace escasos meses al mercad[o] con un éxito arrollador, pues a todos l[os] aficionados al rol siempre nos hab[ía] atraído la idea de controlar a un elfo o[s]curo, y ahora nos dan la oportunidad. Pero nos estamos desviando del tema: el centro de nuestra atención en est[os] momentos es Dark Sun: Wake of the Ra[]vager, que es la, podríamos decir, s[...]









gunda parte de una saga que promete ser tan larga como interesante.

EL PODER DE LA PSIONICA

Ambas partes, tanto su predecesora como ésta, están ambientadas en el caluroso y árido mundo de Athas, en donde los personajes tendrán que pelear con las criaturas más peligrosas de esas interminables llanuras de arena, en la búsqueda del líquido elemental.

En Dark Sun, todos los personajes, además de tener las características base, como pueden ser el GAC0 o posibilidad de impacto, las tiradas de salvación contra hechizos, ataques mágicos y no mágicos, la CA, o clase de armadura, que indica lo difícil que es que te golpeen, también poseen otro tipo de ataques y defensas, como son los poderes psiónicos, que añaden un toque de misticismo a la acción.

Esta clase de ataques se han dividido en tres modalidades:

Telekinéticos: basados en la capacidad de mover y modificar objetos y materias vivas con la mente. En cuestiones físicas es



CREA EL GRUPO DE HEROES A TU GUSTO

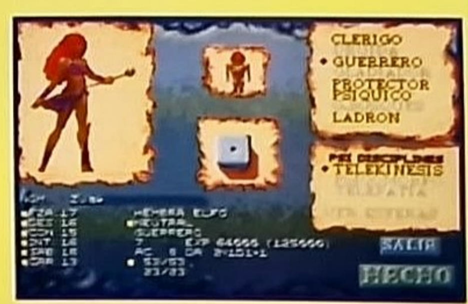




CREACION DE LOS PERSONAJES

Este es el menú desde el cual podremos crear el equipo de héroes que vayan a acabar con la guerra que se cierne sobre Tyr. Elige un equipo proporcionado y llegarás más lejos.









el más destructivo. Con este poder puedes desde golpear a alguien mentalmente hasta desintegrarlo sin remedio alguno.

Metabólicos: basados en el control del propio cuerpo. Estos poderes te enseñan y, a la vez, te ayudan a controlar tus hormonas y células de la manera en que mejor te ayuden. Las posibilidades de este poder van desde controlar la adrenalina, ganando puntos de vida, hasta convertir una de nuestras extremidades en un hacha o una espada. Imagináos lo que debe intimidar enfrentarse a alguien que tiene dos hachas de batalla en lugar de brazos.

Telepáticos: son los terceros en discordia. Al contrario que los dos anteriores, éstos no actuan sobre la materia, sino que atacan al mismo centro de la mente. La tremenda fuerza de estos poderes hace posible convertir al más fiero de tus enemigos en un aliado inseparable o borrar por completo los recuerdos de alguien, convirtiéndolo en un vegetal humano, sin inteligencia.



LA MAGIA JUEGA UN PAPEL MUY IMPORTANTE

BAJO EL SOL DE ATHAS

El sistema de creación es realmente sencillo e intuitivo, permitiéndonos ir paso a paso en la generación del personaje.

Primeramente deberemos elegir la raza que más se amolde a nuestras intenciones. Si lo que deseamos es un guerrero en toda la regla, nuestra mejor opción será un semi-gigante, dada su gran fuerza, o un enano, con su enorme constitución y resistencia a la magia.



Si buscamos un mago inteligente y ágil, los elfos serán la mejor elección; para ser un ladrón, se pueden elegir los halfling y también los elfos, dada la gran destreza de las dos razas.

Y por último, para crear un clérigo con enorme sabiduría y ganas de aprender, un halfling o un humano serán los elegidos.

Además de las categorías base, que son las que acabamos de nombrar, existen otras tantas, como son las de guardabosques, druida y psionicista, siendo





MAGIA PARA TODOS LOS GUSTOS

El surtido de hechizos es realmente extenso. Abarcando todos los elementos (tierra, agua, aire y fuego), tanto magos como clérigos pueden realizar asombrosas proezas que no sólo te dejarán boquiabierto a ti, sino también a los enemigos que lo sufran.



EXAMINA CADA ZONA CONCIENZUDAMENTE









las dos primeras unas variaciones de guerrero y clérigo, y la última, una nueva, creada gracias a los poderes psiónicos aquí incluidos.

Una vez dentro de la aventura, comenzaremos a sentir en nuestras carnes la inquietante acción y el envolvente argumento que ya fuera presente en la primera parte. Veremos como, sin comérnoslo ni bebérnoslo, nos veremos metidos de lleno en una peligrosa encrucijada entre los humanos y los hombres-lagarto, que planean arrasar Tyr y quedarse con su acuífero subterráneo.

Generalmente, para avanzar en la aventura, nos veremos sometidos a pruebas o misiones en las que peligrará nuestra vida, pero que será totalmente necesario cumplir correctamente si queremos seguir adelante vivos y no ver como se calcinan nuestros cuerpos al sol.



Más de una vez, la trama se bifurcará de tal manera que nos será muy difícil volver al punto de partida desde el que comenzamos, dejándonos atrás algo que teníamos por hacer y que luego nos iba a resultar imprescindible.

El sistema de lucha va a ser el mismo que caracterizó a la primera parte, es decir, en vez de ser en tiempo real, va a ir por turnos, dejando paso a la estrategia en la lucha, ya que nos da tiempo para elegir los hechizos a utilizar, los movimientos a realizar, etcétera.

Los gráficos, tanto de los escenarios, como de los personajes en su totalidad, han mejorado enormemente, siendo ahora de un tamaño mucho mayor que antes y con una mejor definición.

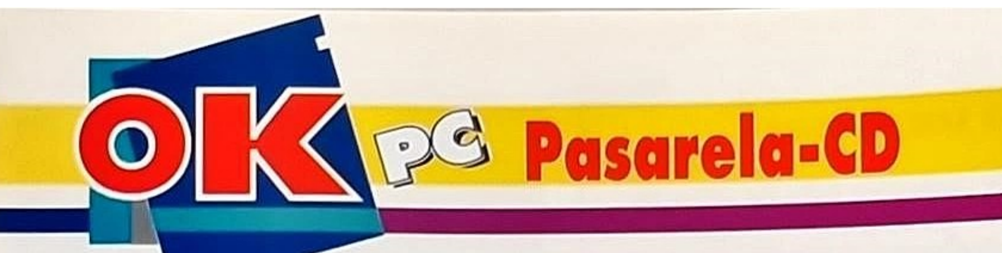
Lo que no ha variado en absoluto es la vista bajo la que se desarrollaba la aventura, siendo aún utilizada la vista cenital.

Los sonidos es, sin duda, el apartado que más cambio sufre, pues, aprovechando el soporte CD-ROM, en el que ha sido programado el juego, la música en su totalidad ha sido hecha en formato CD- Audio y los efectos sonoros han ganado en calidad enormemente.

Dark Sun: Wake of the Ravager, es sin duda la mejor opción de estos momentos, si lo que buscas es rol por ordenador.

CARLOS F. MATEOS





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: GUILTY
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/25 o superior
- Teclado, ratón, joystic
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 2 Mb

Guilty

TRAVESIA POR EL ESPACIO

Jack e Ysanne, dos personajes incompatibles entre sí, deben ayudarse mutuamente si quieren sobrevivir a una aventura interespacial donde puede ocurrir de todo.



Sólo a él podía ocurrírsele atracar un camión de la compañía lechera secuestrando una vaca. Claro, cómo podía pensar Jack que ésta llevaba conectado a su collar un dispositivo de rastreo. Ahora debe escapar de la nave prisión Relentless, antes de llegar hasta el planeta prisión donde sería juzgado y encarcelado de por vida. Para ello, debe evitar que la nave llegue a su destino y qué mejor manera que saboteándola.









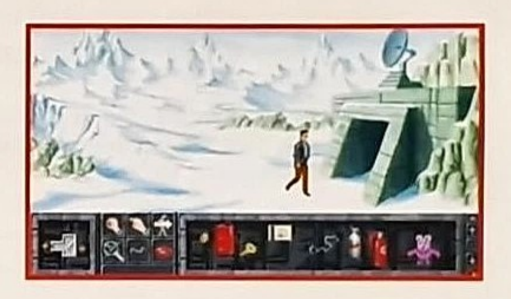


El argumento no es complicado, pero invita a recorrer el espacio en una sucesión de planetas y satélites donde se desarrollan las aventuras de ambos protagonistas: el ladrón Jack T. Ladd y la policía Ysanne Andropath. Elegir a uno u otro depende del gusto del usuario, pero esta posibilidad implica que el juego sea doble, ya que las acciones a realizar por cada uno de ellos varían considerablemente, aunque, como era de esperar, al final ambos deberán ayudarse, e incluso, quién sabe, alcanzarán el amor...

CLASICA AVENTURA

Ante todo, debemos destacar que, aunque la última aventura de Psygnosis no es espectacular por su argumento, sí atrae a primera vista, gracias a los cuidados detalles de su entorno como programa lúdico. Además de contar con unos gráficos agradables (aunque algunos pensarán que son demasiado parecidos a los de otras compañías especializadas en el campo de las aventuras gráficas), y un sonido donde encontramos melodías pegadizas y voces digitalizadas en los diálogos (en inglés, pero con textos de pantalla en castellano), su cualidad más atrayente es la jugabilidad. Aunque al principio puede parecer excesivamente difícil, con un poco de práctica (y siguiendo la pista del manual de instrucciones), es posible pasar el escollo inicial, que nos conducirá entre distintos mundos de la galaxia. Los jugones empedernidos estarán encantados ya que últimamente no se prodigan juegos tan complicados en sus puzzles.



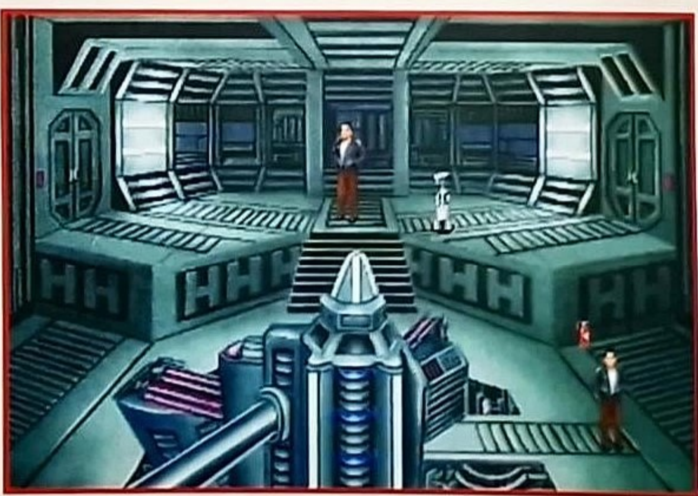


DOS PROTAGONISTAS

Tras la presentación, se nos permite seleccionar a uno de los dos protagonistas: el ratero espacial, Jack T. Ladd, o la policía interplanetaria, Ysanne Andropath. Esto implica que las acciones a realizar varían según el rol elegido, por lo que la aventura se multiplica por dos.

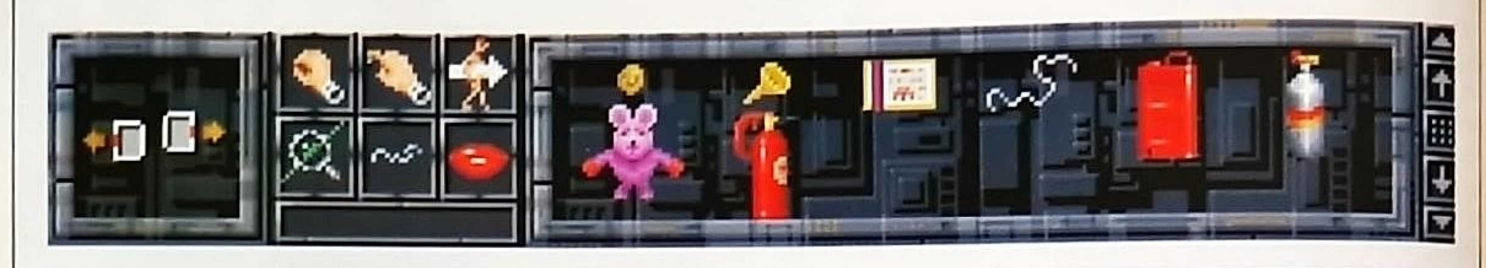






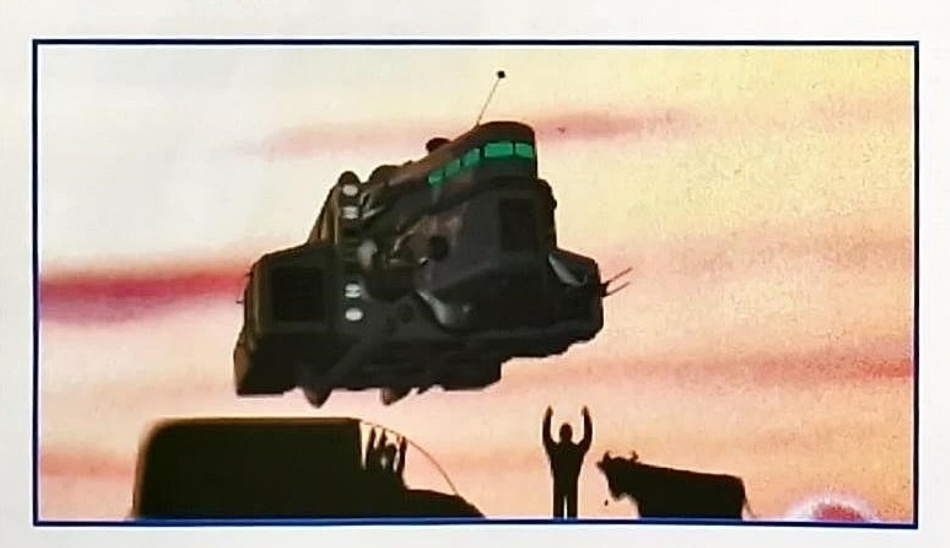
COMODO INTERFACE

Aunque no posee nada novedoso, el interface de juego destaca por su comodidad de manejo, gracias a detalles como la colocación de objetos a gusto del usuario o el movimiento de los iconos validos, al situar el ratón sobre un objeto.



ANIMACIONES

Como ya es habitual en las últimas aventuras en CD-ROM, *Guilty* incluye escenas renderizadas en tres dimensiones, que añaden un mayor colorido gráfico a esta producción de Psygnosis.





En resumen, si te gustan las aventuras gráficas, ahora es un buen momento para divertirte con *Guilty*, un juego que suple originalidad con grandes dosis de humor.

ANTONIO GREPPI



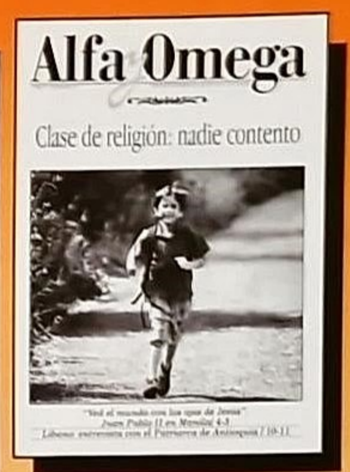












TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño

VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR

SÁBADO

Todo cuanto ocurre en la Unión Europea: reportajes, entrevistas, crónicas desde los distintos países, ofertas de trabajo en la Comunidad... Toda Europa en el suplemento EUROPA NUESTRA

DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.





¡Más periódico!



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BATTLE BUGS
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor:COKTEL EDUCATIVE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, Super VGA
- 386/33 o superior
- Teclado, ratón, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 8 Mb



Y CAYERON COMO HORMIGAS...

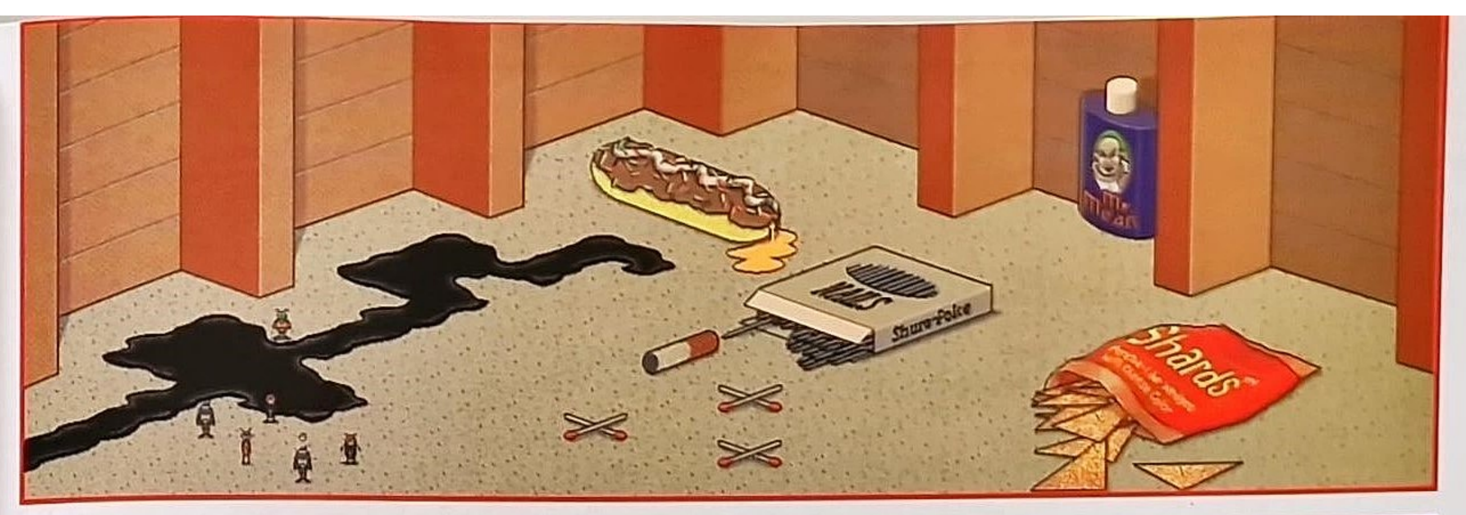
Hormigas, cucarachas, mosquitos o cochinillas de agua, son algunos de los protagonistas de la última locura de Sierra, *Battle Bugs*, un excelente simulador estratégico.



Nuestros antiguos aliados del país vecino han decidido declararnos una guerra sin cuartel en la que sólo puede quedar un vencedor. Argumentos como este no son nuevos dentro del mundo del software lúdico, pero si intercambiamos los típicos tanques por cucarachas, o aviones por mosquitos, algo ya cambia en un género donde predomina como ambiente principal la Segunda Guerra Mundial.

Nuestro objetivo consiste en derrotar al enemigo en todos los escenarios o bata-



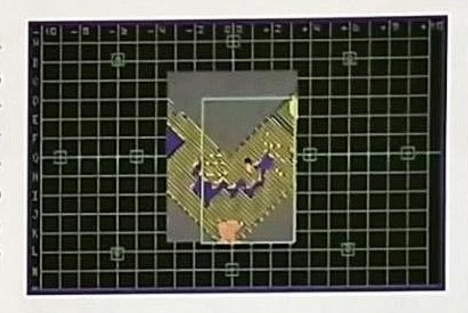


llas. Para ello contamos con un ejército de insectos de todo tipo, cuyas características difieren entre sí, según su constitución física. Además, algunos de ellos pueden hacer uso de artilugios como bombas, quesos podridos o piedras, para acabar antes con los enemigos. A diferencia de otros juegos de estrategia, sufrir la derrota en una batalla no significa perder la guerra, ya que si intentamos pasar una fase en tres intentos sin éxito, el programa permite avanzar hasta el siguiente nivel.

Diseñado inicialmente por Epyx (compañía de la que no sabíamos nada desde hace un lustro), Battle Bugs ha tomado el característico toque de Sierra y Dynamix, conformándose en uno de los simuladores estratégicos más divertidos de los últimos tiempos. Sobre todo, más original gracias a sus protagonistas. Gráficamente, el programa es muy bueno, destacando la posibilidad de jugar en modo VGA 640 x 480, o mucho mejor, en SVGA 800 x 600, con lo que el juego gana en definición y posibilita que aparezca una mayor porción de mapa en pantalla.

MONITOR INTERACTIVO

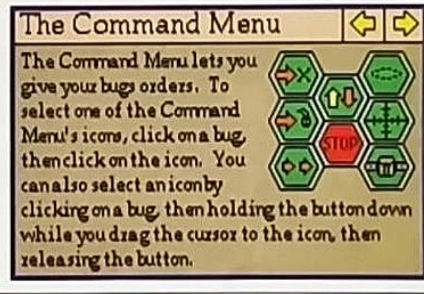
El pequeño monitor situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla es mucho más útil de lo que pudiera parecer en principio: además de proporcionar información sobre los distintos enemigos y situar su posición en un pequeño mapa, permite salvar o cargar partidas, y enseña el manejo de los iconos gracias a la ayuda en línea.

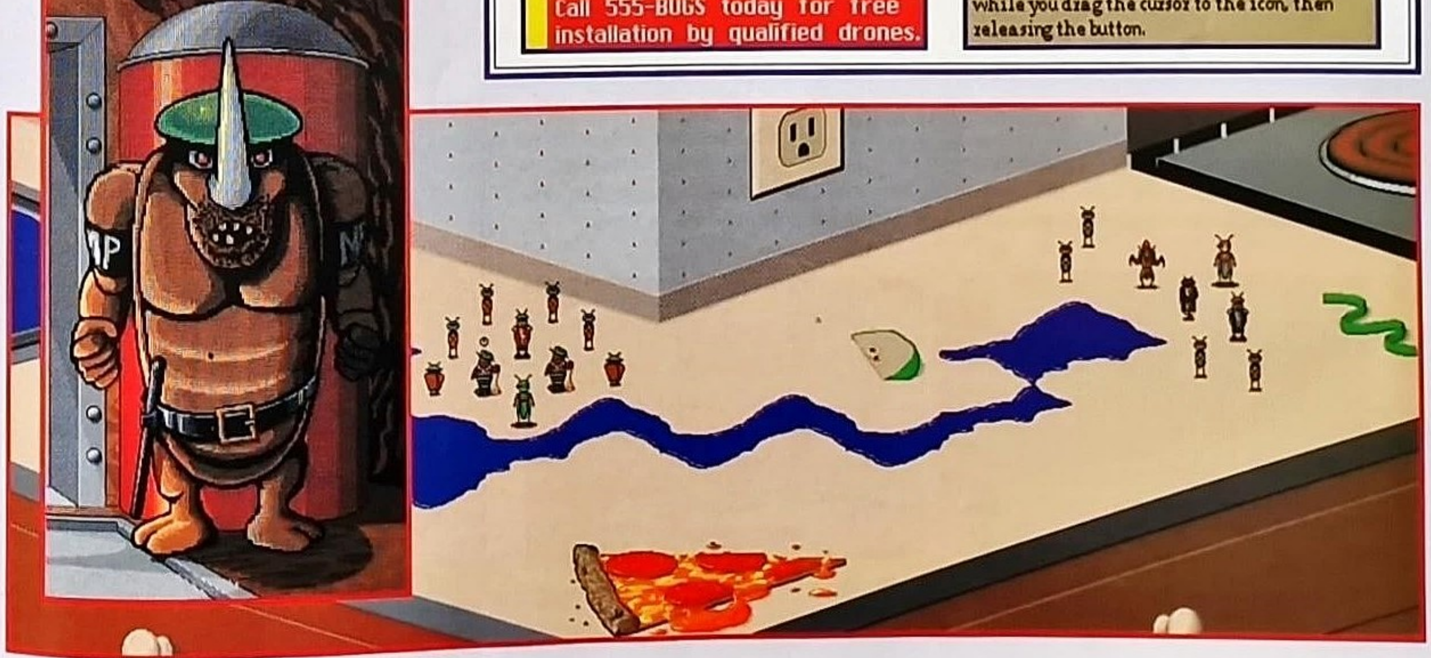


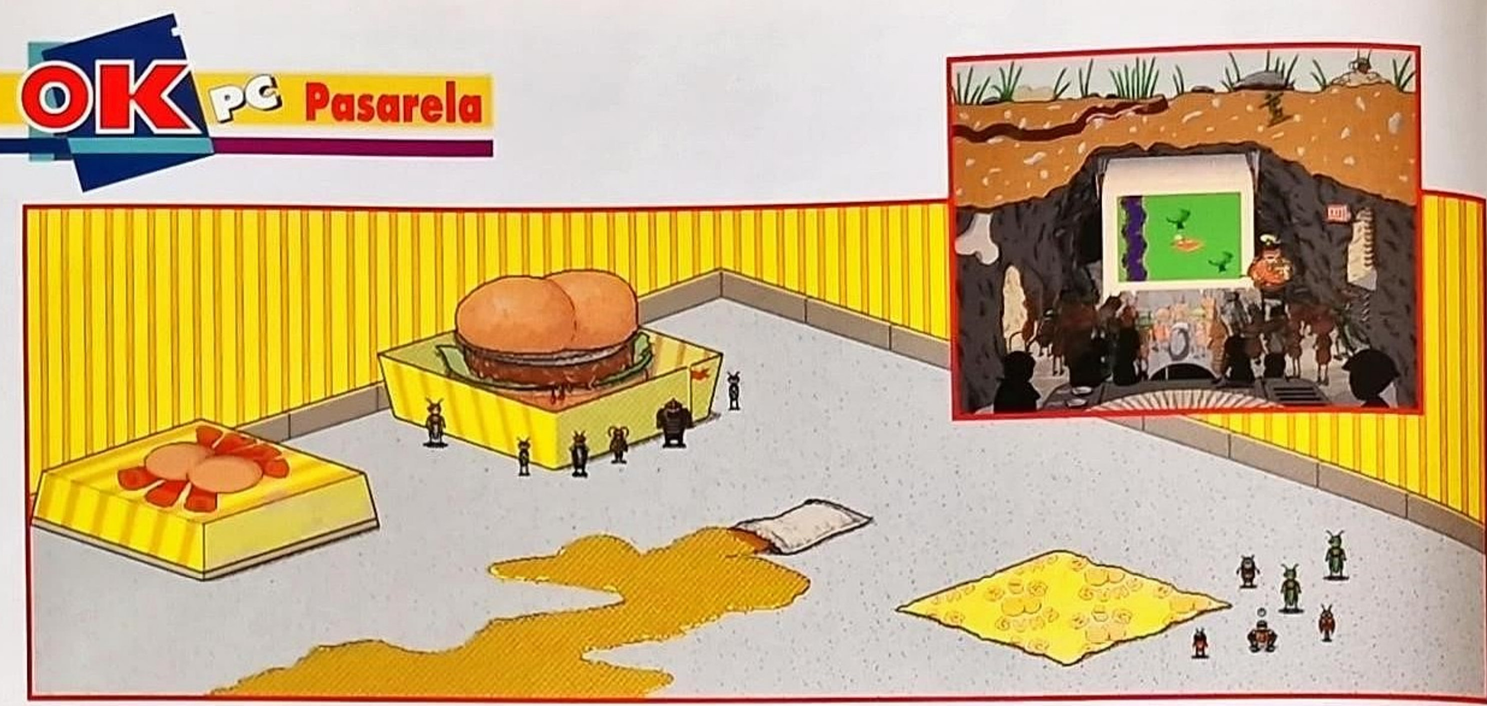














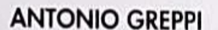




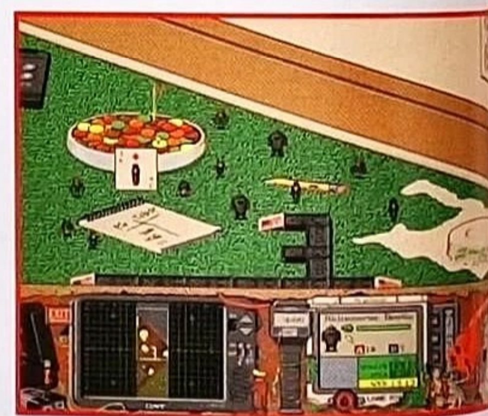
Todos los protagonistas han sido diseñados con un excelente sentido del humor, pero siempre pensando en sus distintas funciones como si de la vida real se tratase (una cochinilla puede convertirse en bola para protegerse de las bombas, una pulga avanza a saltitos, o una mantis tiene un nivel poderoso de ataque, como ejemplo más típico). Si además añadimos unas cuidadas pantallas de presentación e intermedias, nos encontramos ante un programa espectacular que enamora al primer vistazo. Aunque el apartado sonoro está bien cuidado, es el punto más débil de *Battle Bugs*, ya que las melodías, los efectos sonoros y las voces digitalizadas son algo repetitivas, aunque no por ello carentes de calidad.

Si te gustan los juegos de estrategia, corre a comprar a tu tienda este excelente simulador. Tanto si ya eres experto en estas lides, como si eres neófito en este género, con este programa lograrás pasar muchas horas pegado a la pantalla.



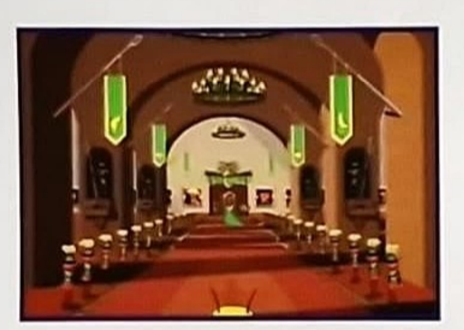


ANTONIO GREPPI



MEDALLERO

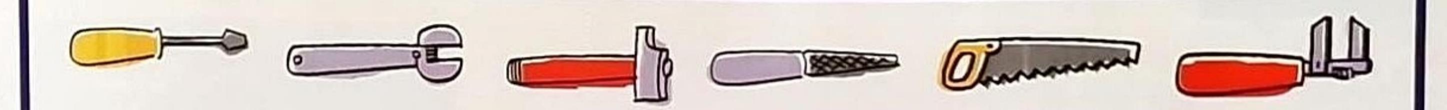
Si en alguna misión logramos acabar mejor de lo esperado (por ejemplo, eliminar a todos los enemigos sin sufrir bajas), nuestra reina nos puede recompensar con una medalla. En el menú inicial es posible ver las condecoraciones de cada general.







OK	91%
Dificultad :	90
Gráficos :	94
Sonido :	84
Originalidad:	93
Diversión :	94



Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.

Programación orientada a objetos:
curso con numerosos ejemplos en ADA y C++.

Foro RPP:
últimas tendencias y noticias del mundo de la programación.

Herramientas de programación:
tratamiento a fondo de utilidades orientadas sobre todo al mundo del C.

Clásicos de la programación:
desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Cobol, Fortran, Pascal o Módula.

Programación multimedia:
aprende a programar las aplicaciones del futuro.

Informática en la empresa:
evolución y últimas tendencias.

dBASE IV/Paradox:
programas de utilidades, sobre todo orientados al mundo Windows.

Visual Basic:
los mejores trucos y rutinas para desarrollar en este entorno.

Prográmate tu ocio:
la sección de juegos. Para que programes divirtiéndote.



Preguntas y respuestas:
resuelve las dudas de programación en el entorno Borland C++.

Conectividad:
programación en Netware y utilidades para las principales redes de telecomunicaciones, mensajería y paquetería.

Programación en OS/2:
tratamos en profundidad este sistema operativo.

Bases de datos profesionales:
desarrollo de aplicaciones con DB2, Informix, Oracle, Ingres…

Clippermaníacos:
desarrollo profesional en Clipper y otros lenguajes de tipo Xbase.

Ensamblador:
trucos en este lenguaje para utilizar desde un lenguaje de alto nivel como C o dBASE.

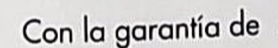
Forum C:
la sección de C/C++.

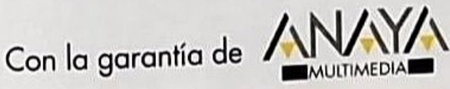
Programación de dispositivos:
resolución de problemas a la hora de programar drivers para dispositivos específicos.

Otras secciones:
trucos del lector, noticias, problema de examen (participa y gana)

Aquí tienes tu caja de herramientas clave: **RPP**, la **Revista Profesional para Programadores. RPP** es la nueva publicación de **Anaya Multimedia** para analistas, desarrolladores y programadores. Con las mejores y más novedosas técnicas, desarrollos y herramientas de programación. La revista de informática profesional que estabas esperando. No hay otra igual.
Pide tu caja de herramientas clave cada mes en quioscos, librerías y tiendas de informática.









CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: NBA LIVE'95
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- 486/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, joystick, ratón
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32
- Disco duro mínimo: 16 Mb

NBA Live'95

DUELO DE GIGANTES

La NBA, la liga de baloncesto americana, es el lugar donde sólo los más grandes, en todos los sentidos, consiguen entrar. Ahora tú tienes la oportunidad de incluirte entre estos portentos del balón y convertirte en un verdadero as de la canasta.





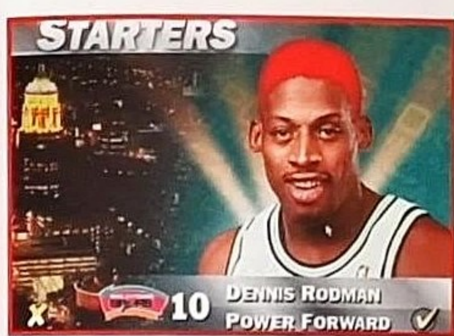
De la mano de Electronic Arts, a los que podríamos considerar ya como los genios del deporte informático, nos llega este nuevo simulador deportivo, basado en el famoso y seguido deporte que es el baloncesto, y en especial, la liga norteamericana (NBA).

El programa en cuestión destaca sobre todo por su extensa base de datos, totalmente actualizada, en la que se incluyen todos los equipos del este y del oeste, y, dentro de cada uno de ellos, los jugadores que lo integran, con una completísima ficha acerca de su estilo de juego, resistencia, efectividad en el tiro de triples, tiros libres, asistencias, mates, rebotes, etc.

EL ESTILO DE JUEGO LO ELIGES TU

Otra de las posibles opciones que te da el juego es la de crear tu propio reglamento, es decir, puedes elegir entre disputar un partido en modo simulador, en el que todas las reglas, faltas y demás estarán presentes, con lo que la realidad estará más

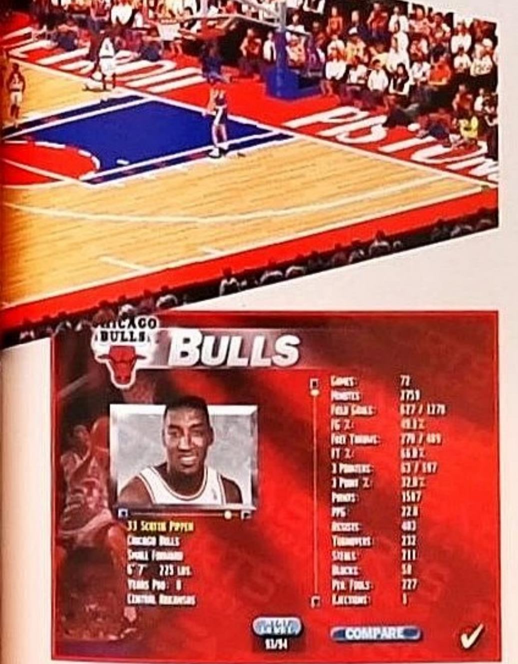




SVGA, ¿QUE MAS SE PUEDE DECIR?

Esta es la calidad de una de las casi innumerables pantallas en SVGA que ofrece *NBA Live'95*. Como podréis comprobar, el esmero con el que han sido realizadas está fuera de toda duda.





que alcanzada. Pero si, por el contrario, lo que quieres es divertirte, sin preocuparte por más que de hacer mates espectaculares y el mayor número de canastas consecutivas, pues elegir el modo arcade, en el que casi todas las reglas serán anuladas, incluso si lo deseas, el fuera de banda.



COMIENZA EL PARTIDO

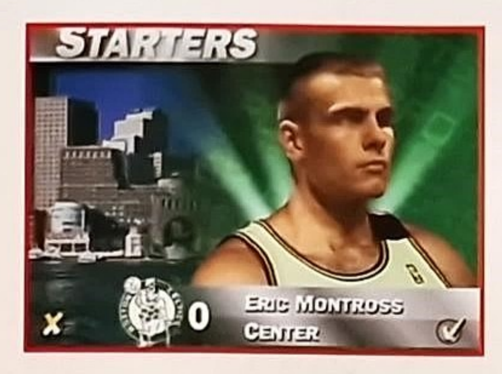
Una vez que entras en lo que son ya los menús previos al juego, *NBA Live'95* te dará las opciones de jugar uno solo contra la máquina, uno contra otro, e incluso, hasta cuatro personas contra el ordenador, jugando una con teclado, otra con ratón y las dos restantes con joysticks.

La visión bajo la que se nos ofrecerá es isométrica, dando una sensación de profundidad realmente conseguida.

Otro dato a tener en cuenta es que los movimientos de todos los jugadores han sido estudiados previamente para conseguir el mayor índice de realismo posible,













al igual que la imagen y los vítores del público, que han sido totalmente digitalizados.

Pero si hay algo que llama la atención es el cuidado con el que han sido diseñados todos los campos de cada uno de los equipos que forman la NBA, pues todos tienen su terreno propio, con su escudo en el centro del campo, animadoras propias, etcétera.

Cada partido está dividido en cuatro cuartos, cada uno con la duración que hayas elegido al principio. Entre parte y parte, tendrás la posibilidad de cambiar jugadores cansados por otros de refresco, elegir la táctica nueva que se va a seguir a partir de ahora, leer las estadísticas del partido y muchas más cosas que te harán sentir en la piel del entrenador.

TODO A GRAN RESOLUCION

Sin dudarlo ni un momento, la música es uno de los puntos fuertes de *NBA Live'95*, ya que todas y cada una de las sintonías vienen en formato CD Audio, con lo que ya os podréis imaginar la alta calidad que ofrecen.

Efectos sonoros, voces y vítores han sido digitalizados asimismo de un partido real, para que estén a la altura de la banda sonora, lo que los diseñadores de Electronics Arts también han conseguido.

Pero es en el apartado gráfico donde más nos sorprendemos, pues todas y cada una de las pantallas de los distintos menús, incluyendo una foto digitalizada de cada uno de los jugadores de cada equipo, han sido realizados en una perfecta SVGA, que ofrece un nivel de detalle hasta ahora pocas veces alcanzado.

En definitiva, *NBA Live'95* es un muy buen producto que nos introducirá en la pantalla de nuestro ordenador, toda la emoción de los partidos de la NBA, cosa que a todos nos atrae enormemente.

CARLOS F. MATEOS

¡MATEEEE!

Si en una de tus fantásticas entradas al aro, consigues deshacerte de los molestos defensas, podrás darte el gustazo de disfrutar de uno de los geniales mates que existen en el juego. Dependiendo del lado por el que entres a canasta, así será la acción.





Dificultad :	86
Gráficos :	93
Sonido :	92
Originalidad:	85
Diversión :	90



Toda la información del mundo CD ROM y Multimedia

Ya no hay escusas. Ahora, por fin, dispone de la mejor y más actual publicación para acceder al universo CD ROM y Multimedia. Los mejores artículos divulgativos que pondrán a su alcance todos los conocimientos necesarios; análisis de productos punteros de la tecnología CD ROM/Multimedia; noticias para estar al día; novedades y tendencias ... y nuestras secciones fijas.

Pero lo mejor de todo:

¡Un CD ROM cada mes repleto de centenares de megas con programas, imágenes, sonidos, juegos... y muchas cosas más!





Pza. República Ecuador, 2-1°. 28016 Madrid
Tno: (91) 457 53 02. Fax: (91) 457 93 12



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: JUNGLE STRIKE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM como LIM/EMS
- Teclado, joystick
- Sound Blaster, Ad Lib, Roland MT 32

Jungle Strike

DESPUES DE LA TORMENTA DEL DESIERTO



Al igual que lo hizo la primera parte, *Desert Strike*, llega ahora para ordenador (a partir de las videoconsolas) la segunda parte de esta espectacular saga bélica en la que estamos a los mandos de un Comanche.

Como el propio nombre indica, en esta segunda entrega, nos trasladamos del cálido desierto a la frondosa selva brasileña.

Allí, un cártel que, pasando desapercibido a los ojos estadounidenses, se ha hecho enormemente poderoso y planea destruir la ciudad de Washington, a menos que se atiendan sus ridículas peticiones.



APUNTA Y DISPARA

Las novedades que *Jungle Strike* ofrece respecto de su antecesor son variadas y muy atractivas. La primera es la posibilidad de elegir copiloto, siendo diferente el modo de pilotaje, ya que, mientras con uno apuntarás mejor el arma y tu efectividad de disparo será mayor, con otro ahorrarás más gasolina, pues conduce mejor, etc.

LAS NOVEDADES QUE J. STRIKE OFRECE SON MUY NUMEROSAS Y ATRACTIVAS



Jungle Strike supera en todos los aspectos a su antedecesor Desert Strike, con el que comparte su excelente jugabilidad.







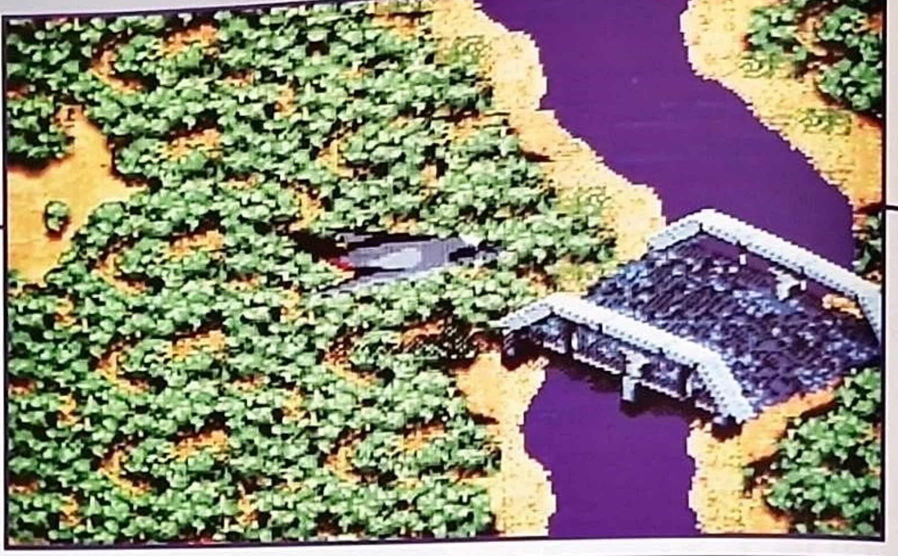


En Jungle Strike cualquier objeto que aparece en tu pantalla puede caer bajo tu punto de mira. Sin embargo, el armamento pesado es mejor guardarlo para los enemigos más difíciles, como son las baterías antiaéreas.



DIFERENTES VEHICULOS

Esta es sin duda la novedad más atrayente que *Jungle Strike* ofrece al jugador. Con esta segunda parte, sabremos cuál es la sensación de manejar un F-117 o una lancha motora de gran potencia.







Otra de las mejoras es la mayor definición de los gráficos, incluídos los de la introducción, que son nada más y nada menos que unas geniales digitalizaciones en movimiento y a todo color.

A lo largo de la aventura, se nos irán presentando diferentes tipos de misiones, que nos trasladarán del interior de la espesa selva hasta el inmenso mar. Para ello, tendremos a nuestra disposición diferentes vehículos, tan variados como una moto con sidecar o un novedosísimo F-117, para hacer misiones de espionaje.

CALIDAD = DIVERSION

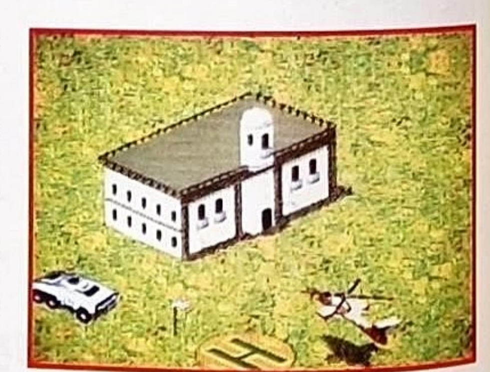
Estos dos parámetros son los que nos ofrece *Jungle Strike*.

Calidad, pues tanto sus gráficos, como sonidos y movimientos son excepcionales; y diversión, pues este tipo de juegos han sido creados para que eso sea lo más importante.

Por si eso fuera poco, la dificultad ha sido ajustada tan concienzudamente que no sólo no molesta, sino que incita a seguir adelante.

Muy buen producto que augura muchas horas de entretenimiento e insomnio.

CARLOS F. MATEOS







AVENTURATE

con



Este mes:

- KIA SPORTAGE 16V
- TOYOTA RUNNER TD VX
- AVANCE SALÓN DE BARCELONA
- WARN ADVENTURE
- MONTES DE CUENCA

¡NO TE OLVIDES!

TU REVISTA DEL TODO TERRENO Y LA AVENTURA



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ZORRO
- Tipo: ARCADE PLATAFORMAS
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA/SVGA
- 386/33 Mhz
- 4 Mb RAM con LIM/EMS
- Teclado, joystick
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland

Zorro

EL GUERRERO DEL ANTIFAZ

La patriótica tierra de México ya no es el pacífico país que Diego Cortés recordaba tras su viaje a España. Tanto los bandoleros como las tropas policiales habían tomado por la fuerza todas las ciudades y pueblos de la zona, dando lugar a un golpe de estado a mano armada.



El caos reinaba por todos lados, incluso en la casa de Diego Cortés, donde hasta ahora nunca había sucedido nada anormal.

Su padre había fallecido, asesinado de un balazo.

Diego no podía permitir que esto siguiera así, con lo cual se enfundó en un traje negro, se puso en la cara un antifaz blanco y preparó su florete y su látigo para la acción, pues el Zorro iba a aparecer para terror de los bandidos y protección de los inocentes pueblerinos.



Zorro nos introduce en las aventuras de uno de los héroes más galantes que hayan podido existir en nuestra imaginación. Desde que apareciera hace ya casi veinte años en la pequeña pantalla, aún de blanco y negro, tanto en se-



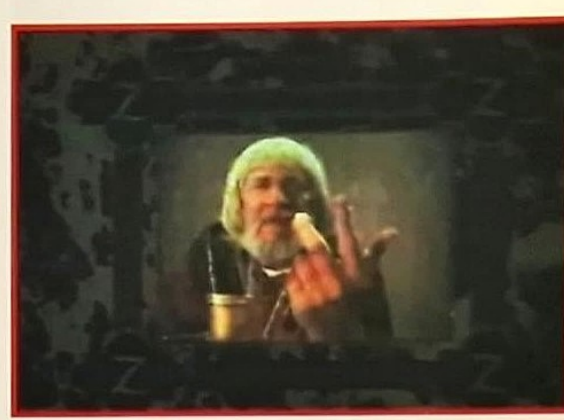
MARCA CON UNA ZETA A TODOS TUS ENEMIGOS.



ries, como en películas, y mucho tiempo atrás en tebeos y libros de aventuras, el Zorro ha significado mucho en la imaginación de pequeños y adolescentes, que poco les faltaba para ir a la calle haciendo zetas a las personas con un florete de cartón, disfrazados con una manta y un antifaz negros.

El Zorro ha sido algo así como un Superman sin superpoderes y, aún así, con las habilidades perfectas para ser otro superhombre más, y de esta manera, consiguiendo permanecer perenne en todos nosotros.





ITEMS NECESARIOS

Estos son los objetos que podremos ir recogiendo en nuestras peripecias a lo largo de todas las fases.



La zeta añade cuatro casillas a tu barra de energía, pudiendo alargar un poco la vida del héroe, y los lingotes de oro suben en uno tu marcador de energía, cuando reúnes cuatro.

MIDE BIEN TUS SALTOS ANTES DE REALIZARLOS

Ahora, y de la mano de Capstone, nos llega este excepcional juego en formato CD-ROM, con el que podremos revivir, e incluso decidir, el destino del protagonista y de todos los que le rodean.

En esta ocasión, el Zorro, o Diego Cortés, va a tener que vencer a un temible bandolero que se ha hecho con el plano de un tesoro y quiere rescatarlo de la cueva en la que está, para cambiarlo por armas que le ayuden a derrocar al dictador actual y alzarse con el poder.

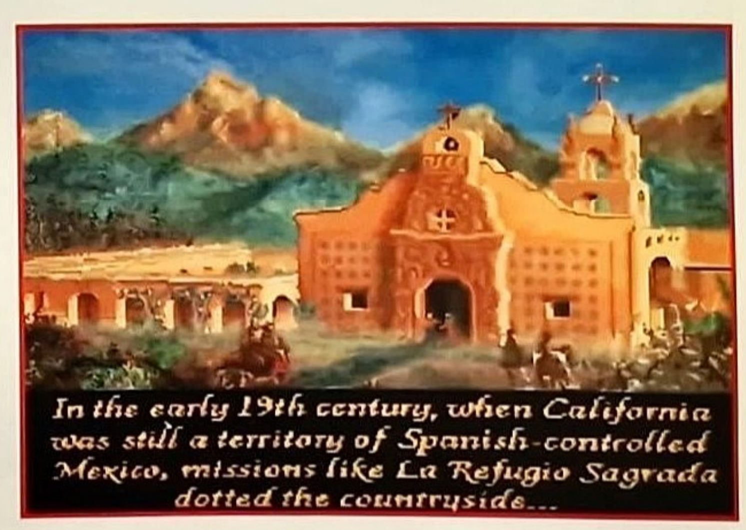
El problema es doble, pues no sólo va a tener en su contra al grupo de forajidos, sino también a la guardia, que le estará pisando los talones en todo momento.

UN JUEGO CON ANTECEDENTES

Solamente son necesarios unos segundos de juego con Zorro para descubrir que está totalmente basado en programas ya legendarios como *Prince of Persia 1 y 2, Flashback, Another World* y muchos más de esta índole, que tanto éxito han tenido sobre todos los afortunados poseedores de una copia.



A nuestro amigo el Zorro le han tendido una terrible trampa por la cual le hacen culpable de un asesinato del cual es totalmente inocente, ¡pero esto no quedará así!.







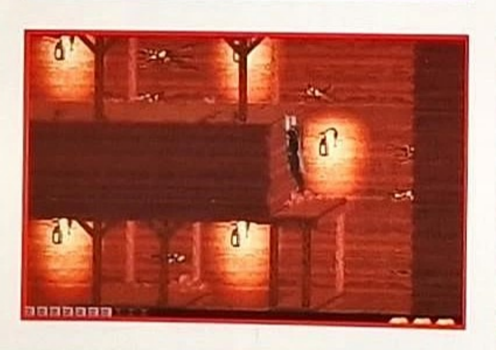


Las fases en que está compuesto el programa han sido dispuestas como si de una película de aventuras con el Zorro como protagonista se tratara, es decir, que entre nivel y nivel, se nos ofrece una genial escena digitalizada, con actores reales, que han sido especialmente elegidos para el juego.

El Zorro es un maestro en el manejo tanto del florete, como del látigo, y esas va a ser sus dos armas exclusivas, si bien, la última le va a servir además para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

Los movimientos del protagonista van a ser muy parecidos a los del árabe del *Prince of Persia*, anteriormente citado, es decir, salto horizontal, vertical, carrera, paso lento y salto en carrera, con lo que aquellos que hayan disfrutado ya con las aventuras del las mil y una noches, lo tendrán más o menos fácil con este producto.

LA TRANQUILIDAD SERA TU MEJOR CONSEJERA





EL BUENO

Este es el heroico porte del protagonista que controlamos.
Saca tu florete vengador, colócate el antifaz y la capa negros y ayúdale a marcar con una zeta a todos sus enemigos, que ahora serán también los tuyos.

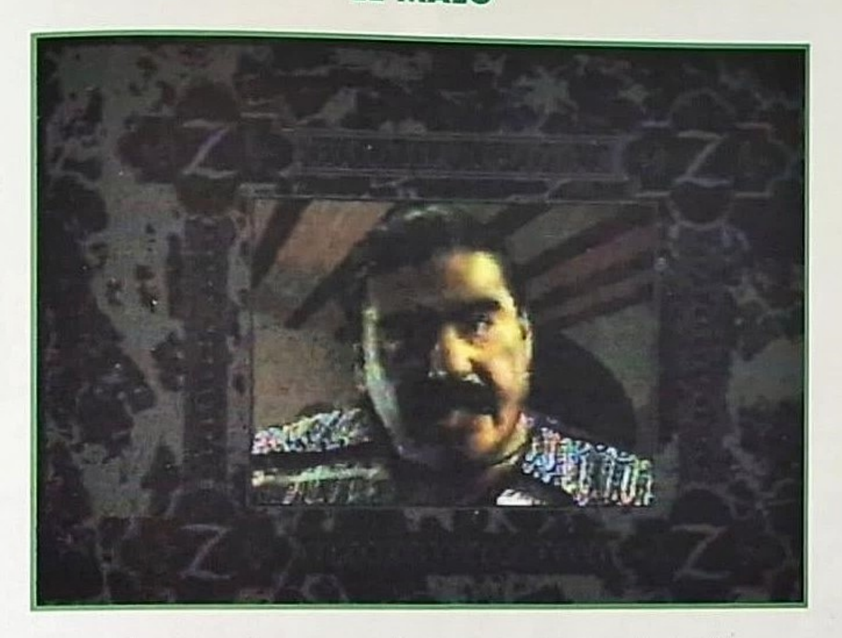




El juego está cargado de numerosas y crueles trampas que acabarán con la vida de nuestro héroe en numerosas ocasiones. Menos mal que es posible memorizar donde se accionan.



EL MALO



Además de un ser infame, es más feo que Picio. Desmantela sus planes, hazte con el oro que almacena en su escondite e impide que se alce con el poder de todo el territorio de México.

Como no, no podían faltar los ítems, que, aunque esta vez no son muy numerosos en variedad, sí lo son en cantidad, y por suerte, pues si no fuera por las zetas, que nos recuperan parte de nuestra energía, y de los lingotes, que nos aumentan una zeta en el marcador al reunir cuatro, estaríamos perdidos sin remisión.

¡QUE DIFICIL!

A la hora de programar Zorro, se ha empleado todo tipo de despliegue, tanto gráfico como sonoro, ya que las escenas de vídeo, anteriormente citadas, tienen la cualidad de poder ser ejecutadas tanto en VGA como en SVGA, con el considerable aumento de calidad que eso conlleva, además del dato curioso de que la música de introducción parece CD Audio y en absoluto lo es, así que fijaos la calidad que alcanza.

Sin embargo, un punto flaco que tiene el juego es su excesiva dificultad, pues hasta que te acostumbras a controlar los movimientos del protagonista, pueden caerte las vidas una detrás de otra, llegando a desesperar a cualquiera que no sea muy, muy paciente; aunque, por suerte, son infinitas.





Zorro es, sin duda, el reto por excelencia para aquellos que no se les resiste ningún juego de la línea *Prince of Persia*.

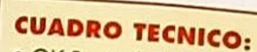
CARLOS F. MATEOS

Las secuencias de vídeo del Zorro, incluidas en la versión CD-ROM, tienen una alta calidad que nos introducen de lleno en la trama de la aventura.

OK 83%

Dificultad:	70
Gráficos :	80
Sonido :	94
Originalidad:	80
Diversión :	90





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BC RACERS
- Tipo: CARRERAS
- Compañía: CORE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

REQUERIMIENTOS:
- SVGA, VGA
- 486 o superior
- 4 Mb de RAM
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 12 Mb

LUCHA DE TRONCOMOVILES

Hay quien dice que en siglo XIX se inventó el coche, pero con *BC Racers* descubrirás que eso es falso. Las primeras carreras de coches se desarrollaron en el jurásico y, si no me creéis, no tenéis más que participar en la carrera más loca de todos los tiempos.

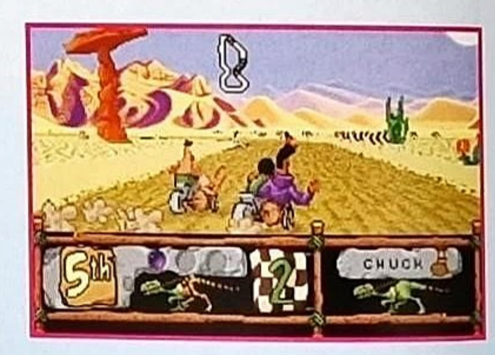
En los últimos meses la prehistoria se ha puesto de moda. Uno de los dibujos más famosos de la televisión, basados en esa época, son sin duda los Picapiedra y sus famosos troncomóviles, a los que *BC Racers* les ha sacado el máximo partido.

BC Racers no es sólo un juego de carreras, es mucho más que eso. Con este programa competirás en toda una carrera cavernícola en la que todo vale. Incluso compiten dinosaurios.



MAXIMO RIESGO

En *BC Racers* hay ocho circuitos diferentes con cuatro variantes en recorrido y dificultad, lo que nos da un total de 32 circuitos de competi-























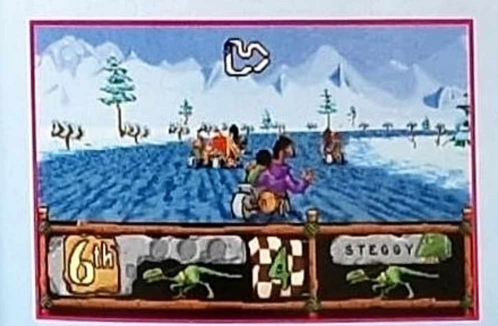
ción. Cada circuito está perfectamente ambientado y tiene un buen número de secretos por descubrir para sacar el máximo partido a tu trocomóvil.

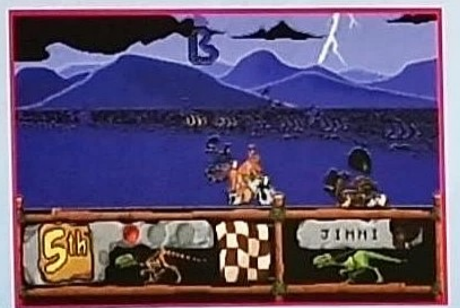
En esta carrera loca no estarás sólo y habrá un gran número de competidores (hasta ocho) buscándote las cosquillas. Cada corredor tiene una personalidad propia definida en fuerza, velocidad máxima y daño que puede soportar. En plena carrera vale todo y cada competidor tiene sus propias artimañas que toman forma en golpes de garrote, gritos espeluznantes, golpes con los nudillos y todo tipo de golpes bajos. Por supuesto, los competidores que son buenos en una cosa son malos en otra y el juego está perfectamente equilibrado.

A TODO GAS

A lo largo de la carrera y tras completar cada una de las vueltas, se te irá regalando un turbo que puedes utilizar cuando quieras. La utilización de estos turbos es crucial para la victoria en la competición y siempre es recomendable guardar al menos uno para la llegada a meta. Una de las opciones más divertidas es jugar dos personas al mismo tiempo. Con esta opción, la pantalla se dividirá en dos mitades y cada competidor podrá jugar independientemente en busca del contrario.

El control de tu vehículo es muy simple, sólo hay que acelerar, frenar y girar, aunque si quieres ganar con facilidad es recomendable que utilices los





DIVERSION ASEGURADA

El programa *BC Racers* es todo un derroche de humor, no sólo por su presentación, sino también por la personalidad de cada competidor y esas "troncoideas" que tan famosos han hecho a los dibujos de Los Picapiedra, como son los troncomóviles, los pájaros grúa, etc. Además en la competición puedes encarnar al famoso personaje de las consolas Chuck Rock y su hijo Chuck Junior.



turbos y la opción de giro forzado, ideal para las curvas muy cerradas. Si realizas un buen control de tu trocomóvil y esquivas bien los golpes de tus rivales (aunque también es recomendable que des tú alguno), seguro que obtienes una victoria fácil. Al ganador se le recompensa siempre con los pertinentes puntos y una simpática fotografía.

LA MEJOR VERSION

Tanto en la versión de disquetes como en la versión CD-ROM, el juego de carreras es el mismo, pero es en la versión en soporte CD donde realmente se queda uno con la boca abierta fácilmente. La introducción de la versión CD no tiene nada que desmerecer a los mejores dibujos animados y la banda sonora da una excelente ambientación a todo el transcurso de la carrera, existiendo una gran multitud de melodías para cada ocasión que pueden ser escuchadas en cualquier lector de CD musical.

Los gráficos del juego están muy logrados y las carreras proporcionan adicción y diversión. Se cuenta también con la posibilidad de atropellar a los pobres transeúntes que inocentemente gritan a los corredores para darles ánimo. En resumen, *BC Racers* es un juego superdivertido que logra su mayor exponente en la versión CD-ROM, soporte del que ha sacado un buen partido.

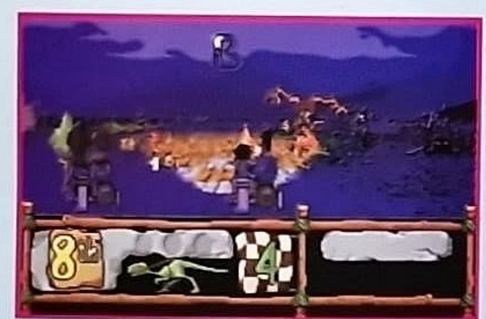
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

NUESTROS RIVALES

Además de un buen número de dinosaurios independientes existe un total de seis competidores humanos que son: Cliff Ace & Roxy, Bob Hardley & Jimi Handtdrix, Brick Jagger & Gary Gritta, Chuck Rock & Chuck Junior, Granite Jackstone & Tina Burna y Sado-tooth Tyger & Sid Viscous. Si le echáis un poco de imaginación notaréis un buen parecido con personajes famosos del rock, ¿verdad?















OK 89%

Dificultad :	95
Gráficos :	88
Sonido :	91
Originalidad:	80
Diversión :	92

ENCUESTA

Con el ánimo de adecuar la revista OK PC al gusto de todos nuestros lectores, queremos conocer vuestra opinión a través de las preguntas que os proponemos a continuación. Entre todas las respuestas recibidas antes del 30 de Julio, sortearemos 50 radios Tiny Tuner, la radio más pequeña del mundo con tan sólo 30 gramos de peso.

Puedes hacer llegar tu respuesta a nuestra redacción, por fax, en el número (91) 457 93 12, o por correo a:

Editorial Multipress
Revista OK PC (ENCUESTA)
Plaza República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 Madrid

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Dirección:

Población: Provincia: CP:

Edad: Sexo: Ocupación:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) la opinión general que le merecen los siguientes componentes de la publicación:

1. Demo en disquete ☐ 2. CD-ROM ☐ 3. Revista ☐

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido de la información del CD-ROM:

1. Shareware ☐ 2. Demos ☐

■ Indique a continuación qué tipo de información le gustaría que tuviese el CD-ROM a parte de programas shareware y demos:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido y la importancia que le merecen las diferentes secciones que componen la revista:

	CONTENIDO	IMPORTANCIA		CONTENIDO	IMPORTANCIA
1. OK PC News	☐	☐	2. OK PC Preview	☐	☐
3. OK PC Reportaje	☐	☐	4. OK PC Pasarela	☐	☐
5. OK PC Novedades	☐	☐	6. OK PC Tricks & Tracks	☐	☐
7. CONTENIDO DEL CD-ROM	☐	☐	8. OK PC Correo	☐	☐
9. OK PC Hits	☐	☐			

■ ¿Le gustaría que en OK PC se publicaran nuevas secciones que hasta ahora no se han contemplado? Indique cuáles:

■ Marque con una X cómo prefiere la revista:

❑ Con un CD-ROM y un disquete a 875.

❑ Con un CD-ROM, sin disquete y más barata.

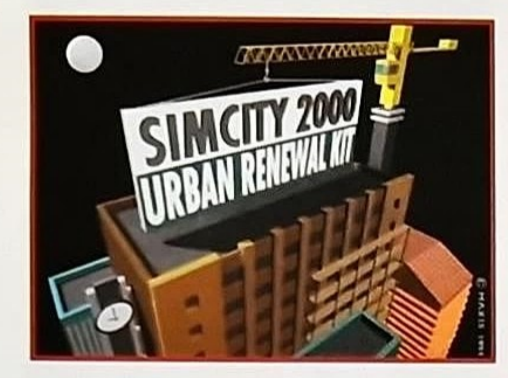
❑ Con dos CD-ROM y sin disquete a 995.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL KIT
- Tipo:Estrategia simulación
- Compañía: Maxis
- Distribuidor: Dro Soft

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- SVGA (512 Kb)
- 4 Mb de RAM
- Simcity 2000 necesario

SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL KIT

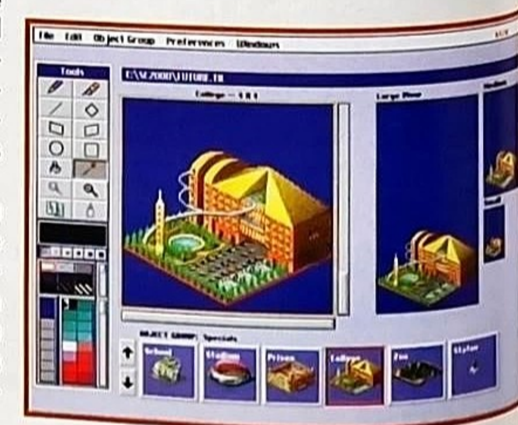


NUEVOS RETOS URBANOS

Un juego como *Simcity 2000* no se podía quedar quieto y no hemos tenido que esperar mucho para que los señores de Maxis nos sorprendan de nuevo. Ahora con *Urban Renewal Kit* podrás diseñar tus propios edificios, el límite es tu imaginación.

Todos los aficionados a la línea de productos de simulación de Maxis deseamos que se creen ampliaciones de los juegos originales. No en vano los seguidores incondicionales de este género se pasan horas frente al PC y desean seguir pudiendo divertirse con juegos a los que hay que dedicar tantas horas de juego para exprimirles hasta la última gota de sus secretos.

Tras la aparición de la última ampliación para *Simcity 2000* que nos ofrecía una completa selección de desastres naturales en varios lugares del globo, lo que hacía falta es un lavado de cara al juego con *Urban Renewal Kit*. Gracias a este módulo, que necesita del juego original previamente instalado, se puede diseñar cualquier tipo de edificio, el único límite será tu imaginación.



LAS POSIBILIDADES

Urban Renewal Kit te ofrece las siguientes posibilidades:

• Puedes utilizar el editor de edificios para crear nuevos edificios o personalizar los ya existentes. También, puedes crear diversos juegos de gráficos y utilizarlo en el juego *Simcity 2000*, según te apetezca.

• Los nuevos gráficos pueden ser directamente importados a la base de datos del *Simcity 2000* original con lo que el aspecto de todas las ciudades que tuvieses guardadas en disco cambiará la próxima vez que juegues con estas metrópolis.



• Con el editor de ciudades puedes editar ciudades existentes o imprimirlas, aunque seguramente la posibilidad más interesante es la de poder crear ciudades desde cero, construyendo absolutamente todo.

El manejo de este kit de ampliación es sumamente fácil y, aunque se incluye un extenso manual en castellano de 45 páginas, los conocimientos del manejo del *Simcity* original son más que suficientes para ponerse manos a la obra y experimentar. Además, esta ampliación ha sido totalmente traducida al castellano por Dro Soft.





MAS JUEGO, ES LA GUERRA

Como veis en la pantalla adjunta, los nuevos gráficos de este kit de construcción dan una nueva imagen a las ciudades, que nos hará pensar que estamos jugando con un programa diferente, por lo que conseguiremos sacar mucho más partido a este magnífico programa que es *Simcity 2000*. Si cambiamos el juego de gráficos del programa *Simcity 2000* original por el juego de gráficos futuristas que ya viene incluido en este editor, obtendremos unos resultados superinteresantes, ¿qué os parece el escenario de Charleston con el nuevo juego de gráficos?



LOS MEDIOS

En el aparatado gráfico el kit ofrece la misma excelente calidad que los diseños originales de las ciudades de *Simcity 2000*. Con el editor se incluye el modelo de gráficos clásico, por si tenemos que volver hacia atrás y recuperar los diseños originales, y una nueva colección de gráficos futuristas que, como ya sabéis, podemos exportar al juego original. Estos diseños futuristas son muy originales y estoy seguro de que cuando utilicéis la herramienta de retoque y creación de edificios os será muy difícil mejorarlos.

En el aspecto sonoro este kit baja un poco el baremo, ya que sólo incluye los efectos sonoros que se utilizan en el juego original. Es una pena que no se aprovechen las excelentes melodías con que cuenta el juego base *Simcity 2000*, ya que de hecho tanto el programa original como el kit de ampliación comparten el mismo directorio y buena parte de los archivos.

En resumen, este kit de ampliación es una herramienta imprescindible para todos los amantes de este fabuloso programa ya que nos dará muchas más horas de juego. Creo que más de uno tendrá que comprar maquillaje para las ojeras.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



OK 80%

Dificultad :	80
Gráficos :	90
Sonido :	70
Originalidad:	80
Diversión:	80

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: NICK FALDO CD
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 20 Kb

Nick Faldo CD

DEL TEE AL GREEN



El campeonísimo Nick Faldo regresa a los ordenadores personales en la versión CD-ROM del clásico titulo de la compañía Grandslam, a la que se han añadido animaciones y voces digitalizadas.

El conocido simulador deportivo de Grandslam regresa al PC en una versión muy mejorada gracias a las posibilidades que ofrece el CD-ROM. Aunque sus opciones principales no han variado (entrenamiento, práctica de hoyos o partido contra ocho jugadores), se han añadido para hacerlo más vistoso animaciones y voces digitalizadas.

En el apartado técnico cabe destacar las mejoras realizadas tanto gráfica como sonoramente. Aunque los gráficos no destacaban especialmente en la versión en disquetes, ya que eran demasiado repetitivos, los distintos hoyos se actualizaban rápidamente, lo cual se ha mantenido en esta nueva versión mejorando un poco la definición. Al comienzo del juego se ha

PANTALLA EXTENDIDA

A diferencia de otros simuladores, Nick Faldo ofrece la posibilidad de acceder al menú de palos y al mapa del hoyo, si simplemente movemos el ratón a la izquierda o derecha de la pantalla respectivamente.



añadido una animación renderizada en tres dimensiones y, en cada hoyo, un rápido "traveling" del mismo desde perspectiva aérea como animación FLI.

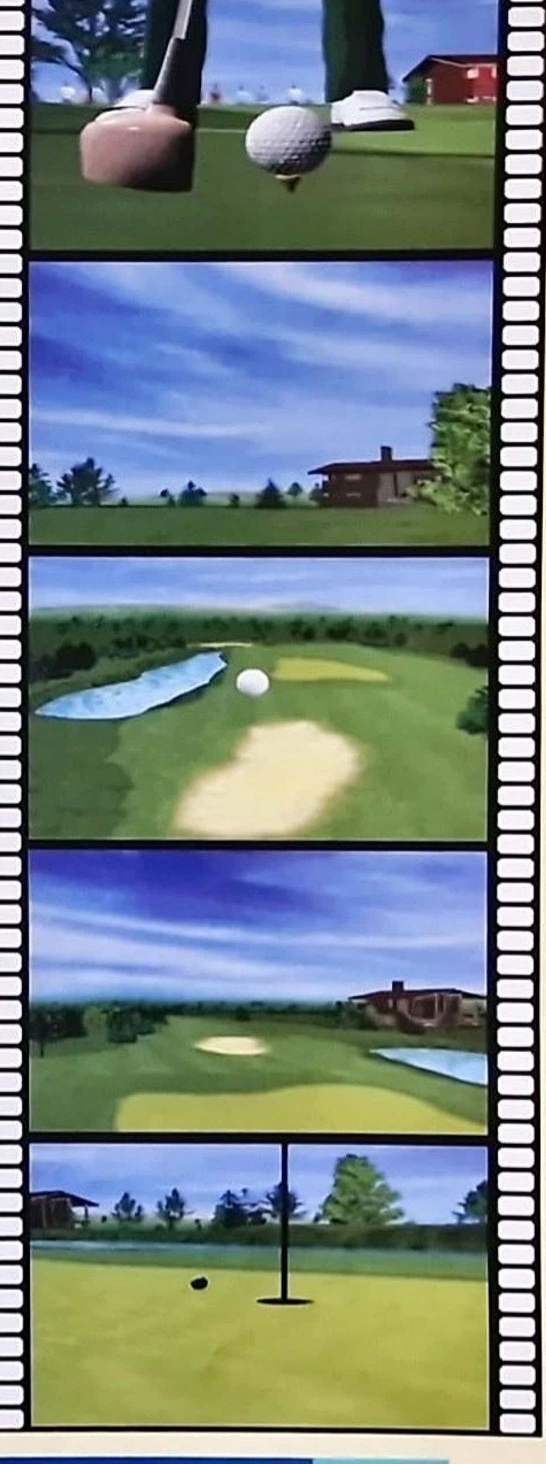
El sonido también ha sido mejorado, añadiendo a las melodías del juego, los diálogos digitalizados de los diferentes "caddies" y del propio Nick Faldo, en los que se nos criticarán los malos golpes, se nos animará con los buenos y obtendremos información de cada hoyo.

Si te gustan los programas de golf, *Nick Faldo CD* posee todas las opciones típicas de este género de juegos deportivos, donde debemos además tener en cuenta la rapidez de proceso de los gráficos, adecuados sobre todo para los ordenadores más sencillos, que debido a su configuración no alcanzan los requisitos necesarios impuestos por los títulos de última generación.

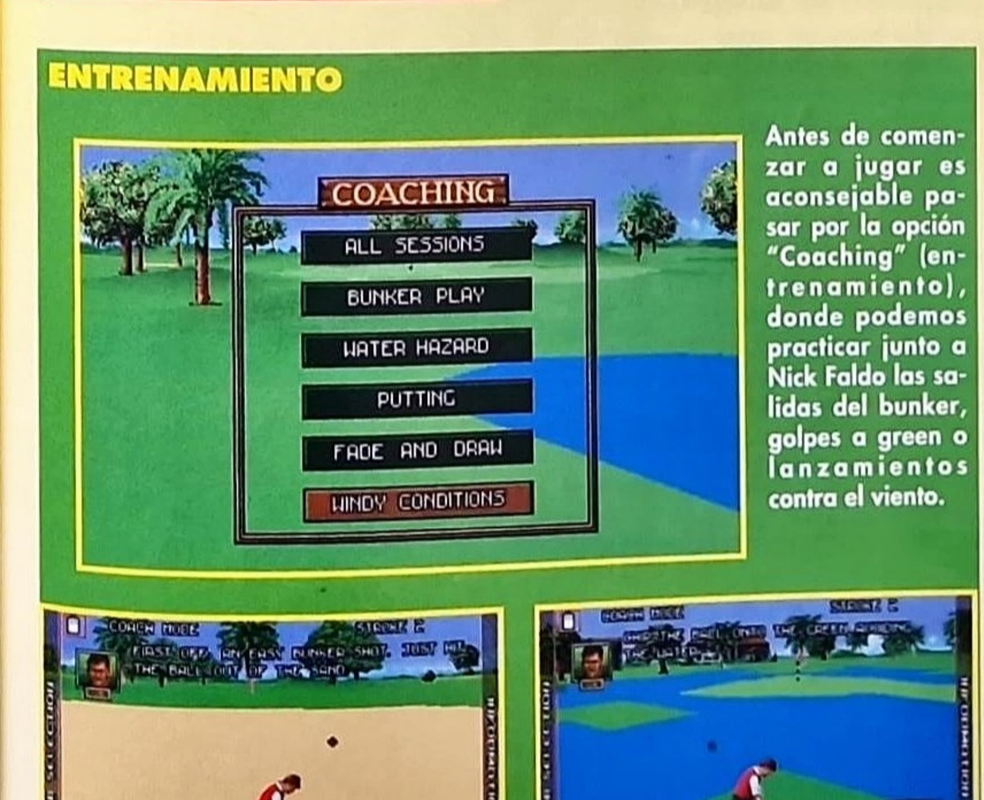
ANTONIO GREPPI







ENTRENAMIENTO



Antes de comenzar a jugar es aconsejable pasar por la opción "Coaching" (entrenamiento), donde podemos practicar junto a Nick Faldo las salidas del bunker, golpes a green o lanzamientos contra el viento.





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: KIDS ON SITE
- Tipo: EDUCATIVO
- Compañía: DIGITAL PICTURES
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 486SX/25 Mhz
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Tarjeta de sonido

Kids on Site

ALBAÑILES DE ALTURA



Digital Pictures saca al mercado un nuevo producto educativo, para satisfacer las inquietudes constructivas que tienen los más pequeños de la casa, eso sí, con un enorme y sano toque de humor, que hará reír hasta a los "papás" del niño.

Kids on Site, o el juego de las obras, es un verdadero producto multimedia interactivo, que, gracias a los vídeos de los personajes y sonidos digitalizados de las máquinas reales, hará al niño sentir que realmente es uno de los peones y que está formando parte de la obra.

Tres van a ser los compañeros que te guiarán durante toda tu aventura: Bertha, la única chica del grupo; Dizzy, el simpático peón de obra; y Nuts, el jefe de construcción; aparte, el plantel de peones que te aplaudirán cada vez que hagas algo correctamente.

Cuando al principio del comentario ha sido utilizada la palabra "interactivo", es por la simple razón de que el niño, solamente utilizando el ratón, va a poder dirigir la máquina que vaya a elegir,







LAS CUATRO MAQUINAS

Este es el menú en el que vamos a poder elegir la máquina que queremos controlar en ese momento. El objetivo va a ser convertirnos en unos verdaderos genios de cada una de las cuatro.



pulsando sobre los tres botones que hay a su disposición, el de girar a la izquierda, el de torcer a la derecha y, cómo no, el de accionar la máquina.

LOS CUATRO CACHARROS

Cuatro son las máquinas que vas a poder controlar, cada una con un nombre y una función específica y, dependiendo de la que elijas, así serán las misiones que te encargarán tus compañeros.



Con Eddie, la excavadora, la misión principal va a ser la de llenar un camión de arena, aunque podrás realizar otra serie de objetivos. Billy, el Bulldozer, va a servir, sobre todo, para alisar y limpiar de escombros la zona de trabajo, e incluso para hacer más de una trastada como aplastar el coche del jefe de construcción.

Melvin, la apisonadora, es, sin duda, una de las máquinas más divertidas de manejar, no sólo nos van a dar la oportunidad de alisar el asfalto recién puesto, sino que también tendremos que hacer diversos zumos para nuestros amigos aplastando frutas de toda clase, desde uvas, hasta sandías, curioso, ¿no? El último de los armatostes que vamos a manejar es Ruby, la grúa de demolición. Ruby tiene una gruesa cadena, de la que cuelga una piedra enorme, con la que vamos a tener que derruir una serie de edificios (algunos habitados y otros no), e incluso jugar a los bolos y hacer un pleno.



El objetivo del juego va a ser convertirnos en maestros de todas y cada una de las máquinas, cosa que no será muy difícil si seguimos las instrucciones de Dizzy, Nuts y Bertha.

VIDEO TOTAL

Kids on Site destaca por ser casi una película interactiva, en la que podremos realizar de todo sin temor a perder una vida o hacer algo irremediable.

Los sonidos digitalizados y las voces han sido muy cuidados, al igual que los gráficos, que, al ser en su totalidad vídeos, ya os podéis imaginar la calidad que tienen, pero si algo se echa de menos es que no haya sido traducido al castellano, ya que, Kids on Site es un programa educativo con el que van a jugar niños de seis años en adelante, y no todos son bilingües, o al menos eso es lo que creemos.

CARLOS F. MATEOS

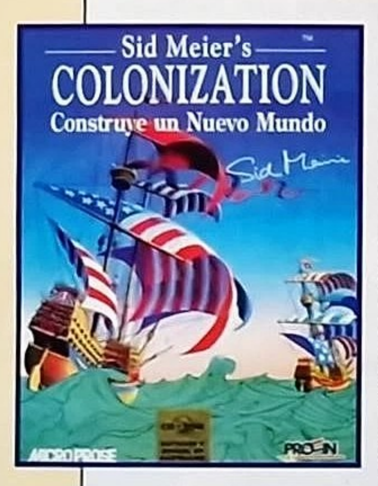






COLONIZATION CD

- NOMBRE: COLONIZATION
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



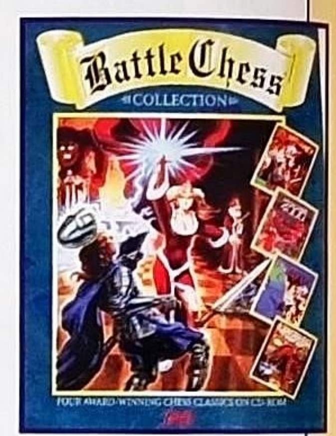
El genial juego de estrategia y exploración diseñado por Sid Meier aparece en formato CD-ROM para liberar nuestro disco duro de la tremenda carga de megas que suponía disfrutar del programa.
Colonization es la consagración de un programador que ha ido dejando una estela de éxitos, entre los que figuran Civilization, que sigue el mismo estilo del juego en cuestión, Railroad Tycoon, un genial simulador ferroviario, Pirates y el simulador F-19 Stealth Fighter.
Tu misión en Colonization va a ser descubrir el Nuevo Mundo y construir una nación próspera en sus tierras para así hacerlo territorio de tu corona. Puedes representar a las naciones europeas más sobresalientes de la época, como son España, Inglaterra, Francia y Holanda.
Aprende a tratar con las tribus indígenas que moran la zona, a entablar alianzas con las colonias adversarias para un provecho mutuo, a infiltrarte en territorio enemigo para obtener información valiosa, e incluso enfrentarte en cruentas batallas contra los conquistadores de otros países.
El objetivo una vez creada la ciudad será conseguir la independencia y así proclamarte como virrey de la colonia recién creada y dueño de todas las tierras lindantes.
Colonization CD no añade nada nuevo a la versión de disquetes, siendo el mismo buen producto que salió meses atrás. Sin embargo, aporta algunas novedades, aunque no directamente en el juego son:

- La posibilidad de jugar desde el CD-ROM, lo que, si bien nos ahorra una buena parte de megas ocupados en nuestro disco duro, ralentiza un poco la acción, pues el ordenador tiene que estar leyendo casi continuamente de la unidad para conseguir los datos necesarios, dejando totalmente parada la partida.
- La capacidad de instalar íntegra o parcialmente el programa, siendo esta opción la más aconsejable para todos los lectores que tengan un ordenador lento, pues, aunque ocupa disco duro, hace mucho más rápido el acceso a los datos, y precisamente velocidad es lo que se necesita en estos casos. Si escoges instalarlo completamente, no necesitarás para nada el CD-ROM, ya que todos y cada uno de los accesos que el ordenador haga a las bases de datos del programa, los va a hacer directamente al disco duro. Si, por el contrario, optas por la segunda opción, que es instalar solamente una parte, necesitarás tener el CD-ROM en tu unidad lectora, pues de vez en cuando necesitará leer datos que no han sido copiados al directorio de tu disco duro. Colonization es un genial juego de estrategia y exploración que nos mete directamente en la piel de Cristobal Colón o Magallanes, para revivir sus hazañas.



BATTLE CHESS COLLECTION

- NOMBRE: BATTLE CHESS COLLECTION
- COMPAÑIA: INTERPLAY
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

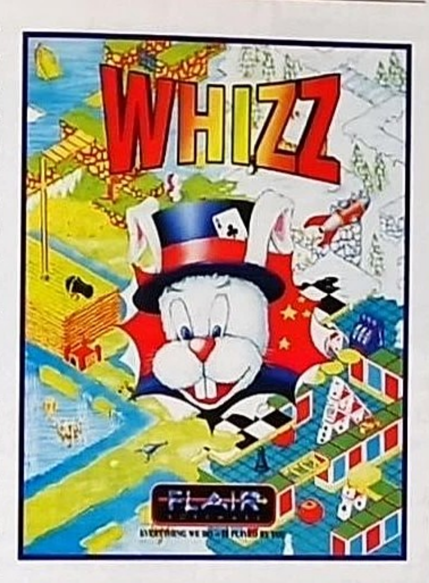


Arcadia trae a nuestras fronteras un genial pack que incluye los cuatro juegos de ajedrez que tan famosa han hecho a la compañía Interplay. Clásicos entre los clásicos, estos cuatro productos ajedrecísticos han conseguido el renombre que tuvieron en su momento, gracias a la originalidad que ya poseían, pues las piezas, en vez de ser estáticas y clásicas, son personajes que se mueven por el tablero y pelean entre sí cada vez que una de las piezas come a otra. El primero que salió del cuarteto fue *Battle Chess*, que, siendo en un principio para los ordenadores Amiga, con un despliegue gráfico y sonoro hasta entonces nunca visto, hizo verdadero furor en los PC y compatibles, dada su mayor expansión entre los usuarios e informáticos. Los gráficos en VGA eran los más detallados que se habían visto hasta el momento y los sonidos, aunque fueran por altavoz interno, ofrecían una calidad más que respetable. Pero lo que más sobresalía del juego eran las divertidas escenas de muerte para cada una de las piezas, pues variaban en función de qué pieza luchaba contra otra. Casi al cien por cien, todos los que tuvimos la oportunidad de disfrutar de este juego, incluído aquí el que escribe, empezamos una partida con la simple intención de ver morir a las piezas, y no para jugar al ajedrez, que de eso se trataba. Dado el éxito de *Battle Chess*, Interplay se atrevió con el ajedrez chino y, bajo el nombre de *Battle Chess II*, sacaron a la venta otro producto que, siguiendo la misma línea, nos ofrecía una interesantísima y nueva sensación frente a un tablero de ajedrez chino. Tanto las piezas como los movimientos habían variado completamente, así que teníamos que empezar desde cero.
Como no, los gráficos VGA, los sonidos mejorados y las divertidas escenas de lucha fueron las que alzaron también el éxito, aunque un poco más discretamente a este *Battle Chess II*.
Algún tiempo más tarde, y viendo que la capacidad de las computadoras avanzaba enormemente, Interplay decidió programar una nueva versión del ya mítico *Battle Chess*, esta vez, añadiéndole gráficos SVGA, a todo nivel de detalle y con un sonido increíble, gracias a las tarjetas de sonido ya disponibles fácilmente. Tanto los que ya tenían el clásico, como los que lo veían por primera vez, se quedaron maravillados ante tal derroche gráfico e imaginativo. *Battle Chess* SVGA fue otro tanto para Interplay.
Y por último, *Battle Chess 4000*, también en SVGA, nos ofrecía una nueva sensación, ya que, aunque el juego era el clásico de ajedrez y el sistema de programación el mismo, las figuras habían sido ambientadas en el futuro y así un nuevo abanico de peleas ridículas se abría ante nosotros.
Pues ahora Interplay ha decidido que todos aquellos que hayan llegado tarde al mundo de los ordenadores y no hayan podido conseguir ninguno de estos productos, no se queden atrás y adquieran este genial pack.



WHIZZ

- NOMBRE: WHIZZ
- COMPAÑIA: FLAIR
- DISTRIBUIDOR: ERBE



Al igual que ha pasado con *Rally Championships*, que ha sido versionado al formato CD-ROM, con gran éxito por cierto, también han convertido otro de sus productos que salió casi al mismo tiempo, pero con una teoría de juego totalmente diferente.

Whizz es un genial juego de plataformas tridimensional, en el que controlamos al conejo que siempre llegaba tarde en el cuento de *Alicia en el país de las maravillas*. Mientras disputaba una reñida carrera de globos aerostáticos contra Billy la Comadreja, sufrió una de las trampas de éste último, cayendo en un lugar desconocido para él. Ahora debía escapar de aquel extraño lugar para encontrar su globo perdido y así continuar la carrera que debía ganar. De nuevo el tiempo estaba contra él.

A través de escenarios tan diversos como bonitos, nuestro protagonista va a tener que eludir los ataques de los más variopintos enemigos que pueblan el lugar. Desde un bosque, irá a parar a juegolandia y, desde allí, a las tierras heladas que te llevarán a la playa con sus caracolas y sus piratas.



El juego ha sido creado recordando viejas leyendas que salieron en su momento para los ordenadores de 8 bits. *Batman, Head Over Hells, Movie, Knight Lore, Gun Fright* y tantos otros que usaron la técnica Filmation, vuelven a nuestra cabeza mientras vemos este genial arcade de plataformas.

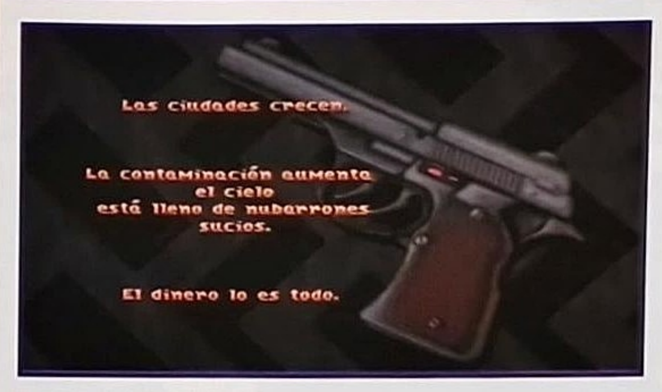
Whizz en su versión de CD-ROM añade como principal novedad la de tener una excepcional música en formato de CD-Audio, que nos introduce mucho más en la acción del juego, lo cual es de agradecer, ya que va variando en función de la fase que atravesemos.

Whizz echa una mirada al pasado, dándonos la oportunidad de volver a disfrutar con un genial arcade de plataformas en su más puro estilo, como hacía mucho tiempo que no habíamos visto.





DREAMWEB



- JUEGO: DREAMWEB
- COMPAÑIA: EMPIRE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA



La tela de los sueños. Un lugar al que todos vamos cada noche y nadie sabe donde está. Este místico lugar es vigilado por los señores de los sueños y en estos momentos se encuentran en grave peligro, pues la tela está a punto de quebrarse debido a que siete monjes de la oscuridad quieren apoderarse de ella y, para ello, están utilizando toda su magia disponible. Tu nombre es Ryan y has sido elegido para acabar con los siete monjes que se han encarnado en siete humanos diferentes. Tu misión será acabar con ellos para devolver la tranquilidad a los sueños de todos los humanos.

Este es más o menos el argumento de esta genial aventura gráfica, que, aunque no llama demasiado la atención por sus gráficos, sí lo hace por su argumento y esta versión de CD-ROM mejora en mucho a la de disquete en su sonido, ya que todas las voces, además de ser perfectamente digitalizadas, han sido dobladas al castellano, además del texto, lo que, sin duda, es ya un aliciente para jugar la aventura de principio a fin. Otro de los puntos álgidos de la nueva versión es la música, que en su formato de CD-Audio, ofrece una calidad extrema.

Los gráficos y escenarios del juego no han variado en absoluto y, sin llegar a ser fabulosos, cumplen perfectamente su cometido.

Pero la mejora que ofrece Dreamweb en formato CD-ROM, con respecto a la versión de disquete, es el tremendo ahorro de disco duro que eso supone, ya que al poder instalarlo parcialmente, no tenemos por qué ocupar la mayoría de nuestros escasos megas, sino que manteniendo el CD-ROM en el lector, podemos jugar perfectamente, sin que eso suponga una ralentización de la acción, ya que cada una de las situaciones se cargan por adelantado y no en el momento en que ocurren.

Un punto negativo que tienen las dos versiones es su excesiva dificultad, pues el sistema de juego es tremendamente complicado, al tener que escudriñar todos los rincones de cada una de las pantallas, en busca de un objeto que nos sirva y que, a veces, es tan grande como dos pixels.

Dreamweb es una genial aventura gráfica, que, si bien no llama demasiado la atención durante las primeras partidas, sí lo hará una vez que nos adentremos en la trama y vayamos descubriendo los entresijos de una de las mejores historias que se han escrito para el ordenador.



MASTER OF MAGIC



- NOMBRE: MASTER OF MAGIC
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

El último producto de la serie de juegos de estrategia de la casa Microprose que ha salido al mercado es *Master of Magic*. Ahora se nos ofrece esta estupenda versión en CD-ROM, que es totalmente jugable desde el mismo por lo que la excusa de que ocupa espacio en el disco duro ya no se podrá utilizar.

En *Master of Magic* asumes el papel de un poderoso mago que busca transformarse en el gran maestro de los magos de todo el mundo, incluido el desconocido para el hombre. Antes de empezar tienes que definir perfectamente las características de tu mago como son la raza, el tipo de magia que utilizará, los hechizos iniciales que poseerás y hasta el color de tu bandera.

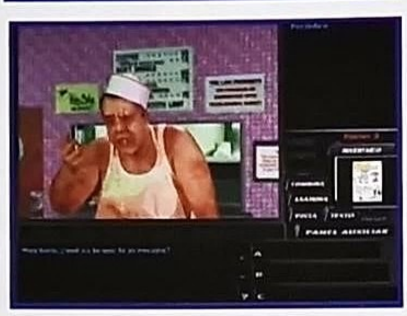
Una vez que empecemos la acción, dispondremos de una pequeña ciudad, que ya dispone de algunos edificios importantes como lo son las barracas, tan necesarias para la construcción de soldados. Nuestras primeras tropas tendrán la importantísima misión de investigar los alrededores de nuestra ciudad en busca de ruinas abandonadas y de la localización de las ciudades enemigas. Más tarde, tendremos que crear enormes armerías y escuelas militares para poder crear unidades militares más poderosas como son los paladines, los minotauros o las tortugas dragón. El tipo de edificios y de unidades militares posibles dependerá de la raza que comandemos, aunque es posible conquistar ciudades de otras razas adquiriendo todas sus ventajas.

Si todo lo anterior son los ingredientes perfectos para todo un primer plato, la posibilidad de investigar hechizos e incluso intercambiarlos o robarlos en las ruinas le da un toque mágico especial que hace de *Master of Magic* un juego muy especial.

80 OK PC

UNDER A KILLING MOON





- NOMBRE: UNDER A KILLING MOON
- COMPAÑIA: U.S. GOLD
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Todos habréis tenido alguna que otra noticia acerca de este "juego", dicho entre comillas, porque más que un juego es una película interactiva, en la que tú vas creando el guión.

Desde que *Under a Killing Moon* salió a la venta (de eso hace solamente algunos meses), el éxito rotundo del producto ha hecho posible la realización de una nueva edición que ha sido completamente traducida al castellano, a nivel de textos, lo cual ayuda enormemente a los que no tengan un nivel de inglés medio-alto, que es lo que este producto precisa.

Como novedades más sobresalientes, con respecto de otros juegos, *Under a Killing Moon* ofrece: primero, un completo menú de acciones que nos permite hacer casi cualquier cosa; segundo, la posibilidad de elegir el estilo de conversación que queremos llevar cuando hablemos con algunos de los personajes que pueblan la ciudad; y, tercero, una serie de partidas grabadas, que, divididas en los siete días en que sucede la acción, nos llevan del principio de la aventura hasta el final, para que, si te quedas atascado en un momento particular y te ves imposibilitado para seguir, puedas continuar tus pesquisas sin ningún problema.

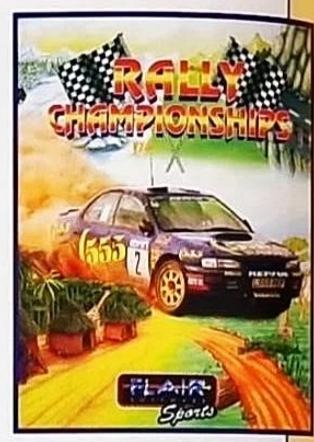


Under a Killing Moon crea una nueva filosofía en el estilo de diversión por ordenador, que, sin ninguna duda, muchos van a seguir.



RALLY CHAMPIONSHIPS

- NOMBRE: RALLY CHAMPIONSHIPS
- COMPAÑIA: FLAIR
- DISTRIBUIDOR: ERBE



Seguramente, todos los que frecuentéis los salones recreativos habréis visto una máquina de carreras de coches, un poco antigua ya por cierto, que todos conocían como *Carlos Sainz*, aunque no tuviera ese nombre.

Dicho juego, ofrecía un nuevo punto de vista en este estilo de juegos, ya que, en vez de disputarse las carreras en primera persona, cosa que había venido ocurriendo desde siempre, los creadores de la máquina eligieron una original y excepcionalmente realizada vista exterior y tridimensional, que nos daba una mayor sensación de velocidad y vértigo.

Volantazos, frenazos, derrapes, saltos y giros bruscos estaban a la orden del día en este juego y, de hecho, debías hacerlos, pues las carreteras que habían sido diseñadas eran de los más intrincado que se podía imaginar uno. Otra de las novedades que ofrecía con respecto a las máquinas clásicas era el copiloto, pues cada vez que llegábamos a una curva peligrosa, una flecha aparecía delante del coche señalándonos la dirección que tomaba el desvío y haciéndonos más fácil la maniobra. *Rally Championships* es uno de los mejores simuladores de carreras automovilísticas que han sido programados hasta el momento para PC y compatibles. Siguiendo la misma línea de la máquina recreativa, *Rally Championships* nos da la oportunidad de controlar los mejores coches deportivos del momento, para alzarnos con el título de campeones mundiales de automovilismo todoterreno. La versión para disquetes salió hace ya algunos meses y ahora ha sido creada la versión de CD-ROM, con las mejoras que eso conlleva. Una serie de vídeos, totalmente novedosos y la liberación de megas del disco duro, son las mayores innovaciones que este nuevo formato del *Rally Championships* nos ofrece. Desde el resbaladizo hielo de las carreteras escandinavas, hasta la misteriosa jungla brasileña, pasando por el desierto africano, nada será obstáculo para disputar la mayor y más apasionante carrera del momento, y teniéndote a ti al volante.

90 OK PC

CYCLONES

- NOMBRE: CYCLONES
- COMPAÑIA: SSI
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Podríamos decir que *Cyclones* es la incursión de SSI en el mundo de los juegos tipo Doom, pero la cuestión es que el producto del que estamos hablando tiene el suficiente carisma y diversión como para alzarse como uno de los mejores que se hayan creado hasta ahora. Una raza de alienígenas mutantes está intentando controlar todos los centros neurálgicos más importantes de las naciones unidas, para así, alzarse con el poder absoluto a nivel político y militar de todo el mundo. La base científica del gobierno, especializada en biomecánica y robótica-cibernética, ha creído oportuno crear un nuevo tipo de soldado, en vista de la catástrofe que se avecina; así que, aprovechando el cuerpo de uno de los mejores policías que murió recientemente en acto de servicio, han creado al más completo de los cyborg que están al lado de la ley. Por supuesto, ese policía cibernético eres tú y la misión tan peligrosa de recuperar la paz mundial que han arrebatado los alienígenas, tu objetivo, así que, ya sabes...



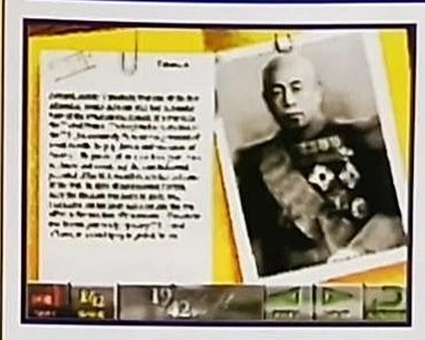
Como principales novedades, *Cyclones* en formato CD-ROM, cuenta con un amplio abanico de mejoras con respecto de la versión anterior de disquetes. La primera y más sobresaliente es, sin duda, la música en formato CD-Audio, totalmente marchosa y en puro tecno, que te introducirá perfectamente en el transcurso de la acción, aunque a la larga se haga un tanto repetitiva.

Los gráficos, tanto del juego en sí, como de la presentación, van a ser los mismos, con la salvedad de que entre fase y fase, aparecerán unas secuencias de vídeo introductorias al nivel, en el que te serán explicados los objetivos a conseguir, además de un mapa de la zona. Tres van a ser los personajes que formen el grupo informativo. La presidenta de la organización, que te dará los informes generales acerca de la situación con los mutantes, el comandante de las fuerzas armadas, que te explicará el nivel armamentístico del enemigo en esa zona y, por último, la técnica en comunicaciones que te dará el mapa y los entresijos de la zona a explorar. *Cyclones CD* es uno de esos juegos en los que, aunque a simple vista parece muy complicado, bastan unas partidas para hacerte con el manejo y descubrir una pequeña maravilla de la programación.





1942



- NOMBRE: 1942
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Microprose ha querido crear, para todos aquellos amantes de la aviación de todos los tiempos, que a la vez lo son de la informática, los ordenadores y los productos multimedia, un nuevo producto en el que se incluyen dos apartados realmente interesantes. Por un lado, el simulador de vuelo bélico *1942*, juego que salió hace dos o tres meses y que tenía una calidad gráfica y sonora extrema, y, por otro lado, una extensa base de datos interactiva, con toda clase de datos acerca de los aviones de la Segunda Guerra Mundial: desde tácticas de ataque, bombardeo y maniobras aéreas, hasta los tipos de aeroplanos que utilizaba cada uno de los bandos, con sus partes y armamento descritas detalladamente. Además, y para añadir un poco más de sensación multimedia, Microprose ha incorporado una serie de vídeos (tomados del mismo juego o digitalizados a partir de antiguos documentos cinematográficos de la época) a todas y cada una de las opciones. La base de datos interactiva habrá que ejecutarla desde el entorno Windows, mientras que el simulador deberá ser jugado desde MS-DOS.

1942 es un muy buen producto para todos los que no hayan adquirido con anterioridad el simulador que tiene el mismo nombre, pues, para el que ya lo tuviera, esta nueva edición perderá parte de su encanto.





CORAL REEF

- NOMBRE: CORAL REEF
- COMPAÑIA: MAXIS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Coral Reef es un genial producto multimedia que nos introduce en los misterios del casi desconocido en su totalidad mundo submarino. A partir de ahora vamos a poder convertirnos en Jacques Cousteau y, a bordo del Calypso, hacer expediciones por todos los rincones del fondo marino, y así conocer la fauna y la flora que por allí habitan.

Entre las características más notables que este producto presenta, están las 134 películas, producidas por los creadores de los documentales NOVA, más de 800 imágenes de los fondos marinos más espectaculares, tomadas por los fotógrafos con más renombre del momento y cerca de dos horas y media de música y narraciones para amenizar las pantallas.

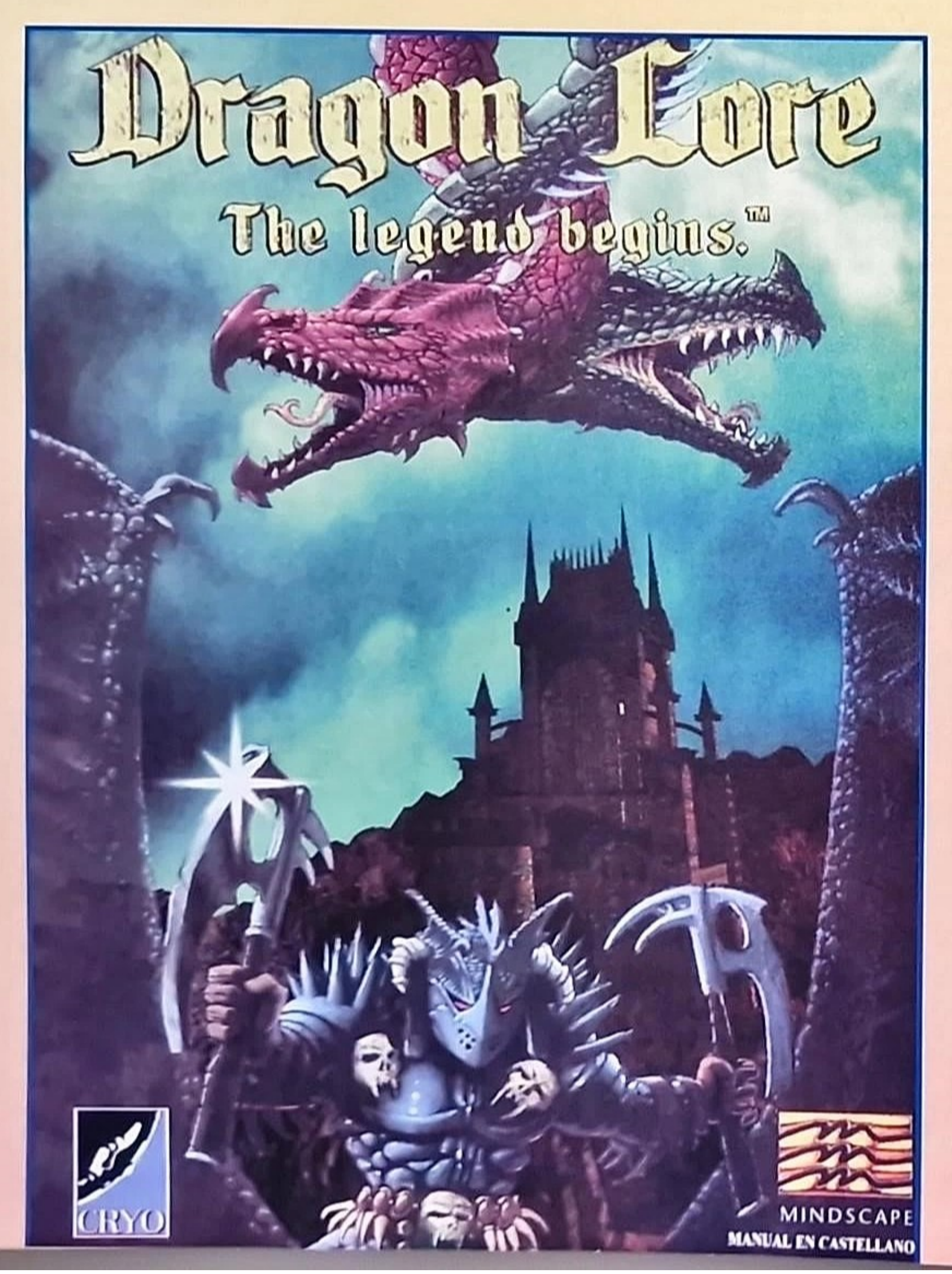
El programa se instala y ejecuta bajo entorno Windows, lo que significa una mayor simplicidad y facilidad de manejo, gracias a los menús y ventanas que utiliza en todo momento.

Si del mundo marino solamente conocías lo que habías visto en la playa durante tus vacaciones y querías conocer mucho más, éste es el momento y el producto que esperabas. Coral Reef te va a permitir conocer mucho más acerca de la vida marina, de su procreación, lucha, muerte y, en definitiva, convertirnos en unos expertos del mar.



- OK Tricks & Tracks: DRAGON LORE
- Tipo: AVENTURA ARCADE
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

DRAGONES DE LEYENDA



Ha llegado tu decimooctavo cumpleaños y el que creías tu padre te ha confesado toda la verdad. Eres descendiente de un Caballero del Dragón y tienes el deber de seguir su estirpe y proclamarte como heredero del puesto.

Comienzas tus andanzas en la granja de tu familia adoptiva. Tu padre te dice que ya es hora de ordeñar a la vaca, así que tendrás que buscar un recipiente que sirva para tal hecho.

Sal de la granja y dirígete todo lo que puedas a la derecha.

Llegarás a la zona de pasto de vuestra vaca. Allí encontrarás un hueso que recogerás. Vuelve hasta donde estaba el perro con el que te has cruzado antes y dale el hueso: te dejará el camino libre. Entra en el recinto y encontrarás un cuenco, idóneo para la labor de ordeñar a la vaca. Vuelve a la granja y dáselo a tu padre, que te dirá que vayas a por la vaca.

Mira en la carreta y encontrarás una vieja espada. Date una vuelta por la casa y encontrarás un martillo. A conti-







nuación, entra en la casa y recoge la armadura de cuero, que te pondrás, la cantimplora, la piedra, el sulfuro, el bastón, el escudo y la cuerda.

Vete ahora por el lado contrario y, una vez que llegues al recinto con el lago, entra y usa la cuerda para enlazar a la vaca, y llévala a la zona de pasto para, una vez allí, anudarla al árbol y que no escape.

Vuelve de nuevo a la granja, donde tu padre te revelará toda la verdad.



LA AVENTURA COMIENZA

Por fin descubres que los que creías tus padres son en realidad adoptivos y que en vez de ser un humilde granjero, eres un futuro Caballero del Dragón con una peligrosa misión por delante: la de recuperar el castillo Von Vallenrod y vengar a tu padre, muerto por una traición de Diakonov, el Caballero del Dragón Negro.

Tu padre te entregará el anillo Von Vallenrod y un silbato de ultrasonidos.

Dirígete, de nuevo, hacia la izquierda, pero esta vez sobrepasando el lago. Encontrarás un perro que te obstaculiza el camino. Usa el silbato y se apartará de tu camino, pudiendo llegar al santuario de los Caballeros del Dragón. Entra por la calavera de la izquierda y conseguirás una llave de latón.

Ve ahora hacia la calavera de la derecha, donde descubrirás una verja cerrada. Usa la llave y llegarás a un corredor con un esqueleto que te atacará. Usa el martillo para acabar con él, pues la espada pasa por entre sus huesos y casi no le haces daño.







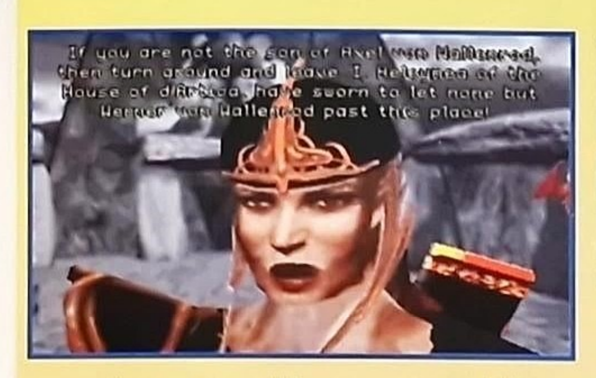
Una vez vencido, camina por el pasillo, fijándote en la pared de la derecha. Cuando veas un ladrillo fuera de su sitio, apriétalo y verás cómo una enorme piedra se echa encima de ti. Después de haberla esquivado, recoge la llave que hay entre sus pedazos, pues la necesitarás para abrir la verja del fondo. Entra por el pasadizo y te encontrarás ante una puerta que solamente podrá ser abierta con el anillo Von Vallenrod. Entrarás en un mausoleo, con un ataúd en el centro que guarda los restos de tu padre.

Enséñale el anillo al dragón que lo custodia y éste te dará un pergamino con el hechizo de abrir puertas, además de la explicación pertinente.

Vuelve tus pasos hacia el exterior y sigue hacia adelante. Te encontrarás con uno de los Caballeros del Dragón que te explicará algo que debes llevar en mente durante la aventura. Existen trece Caballeros del Dragón, además de ti. Si quieres proclamarte como tal, tendrás que medir tus actos, de manera que vayan hacia la sabiduría o la fuerza. Tú decides, pero cada uno de los caballeros cree en uno de los dos extremos. Si te votan unos, no te votarán otros, así que deberás encontrar el equilibrio justo para que al menos seis voten a tu favor.

En la cueva que hay en la zona posterior, una puerta cerrada no te deja pasar y para poder usar el hechizo que





tienes, antes debes encontrar el libro. Fíjate en la pared y verás que hay una zona más débil. Usa el martillo y encontrarás el libro, al que añadirás el pergamino. Usa el hechizo.

Sigue hacia adelante y llegarás a un alto en el camino donde está la posada que regentan George y Albert. Habla con ellos varias veces y al final te dirán que, para saldar una deuda que tiene tu padre adoptivo con ellos, deberás hacer un trabajito.

Te proporcionarán un cazo, que tendrás que llenar con resina de dragón. Ve hacia la cueva que está en frente de la posada, con la espada en la mano. Al entrar, te atacará un enorme insecto con el que acabarás. Ve hacia la parte más interna de la cueva y usa el cazo en la resina. Vuelve a la posada y entrégales la resina.

Estos a cambio te entregarán otro hechizo, el de bola de fuego, una maza y una cuerda. Añade el pergamino a tu libro y utilízalo con la tela de araña.

UN ENCUENTRO CON DIAKONOV

Habla con él, quien te retará a seguir en tu búsqueda e invocará a un enorme monstruo armado, con el que acabarás, usando la maza.

Regístrale y encontrarás el remo de la barca. Usalo y podrás llegar a la otra orilla, donde hablarás con otro caballero. Al final de este camino, llegarás a una zona con una planta carnívora. No luches con ella, ya que es invulnerable; por el contrario, recoge la calavera que hay a su lado y únela a la cuerda. Ahora, lanza este gancho improvisado a la rama que hay sobre la planta y pasarás por encima de ella, encontrando a



otro caballero. Llegarás a una ciudad de gnomos, con otro Caballero del Dragón custodiándola. Cruza el puente de madera y llegarás a una fuente con tres caminos alternativos, además de por el que has venido. Coge el que está más a la izquierda y llegarás a una casa improvisada en el tronco de un árbol. Allí vive una maga que te dará, si hablas con ella, una tuerca. Sube por la escalera de caracol y llegarás a sus aposentos, donde podrás recoger un pañuelo.

Vuelve a la fuente y moja el pañuelo. Póntelo en la cara y toma el camino que hay a continuación, con lo que llegarás a un bello jardín con tres tipos de flores. Toma un ejemplar de cada una y



vuelve a la aldea de los gnomos. Huele las flores azules y tu cuerpo empequeñecerá hasta tal punto que podrás entrar en las casas-seta. Un escorpión te acechará. Mátale y entra en una de las casas. Un gnomo agradecido te dará el pergamino de *disipar magia*. Añádelo a tu libro. Métete en otra casa y, mirando en su armario, encontrarás una poción. Sal de allí y bébetela, volviendo a tu tamaño original.

Toma el camino que te faltaba de los que tiene la fuente y llegarás a un pantano. Dale una manzana al monstruo que hay delante de ti y utiliza el gancho con el palo que había detrás de él. Accederás a la cabaña que hay en el centro del pantano. Una bruja te dará una llave. Sal de allí y vuelve al jardín, tomando el camino que tiene hacia la izquierda. Así, llegarás a una casa con un mecanismo de tuercas y palancas que está estropeado.



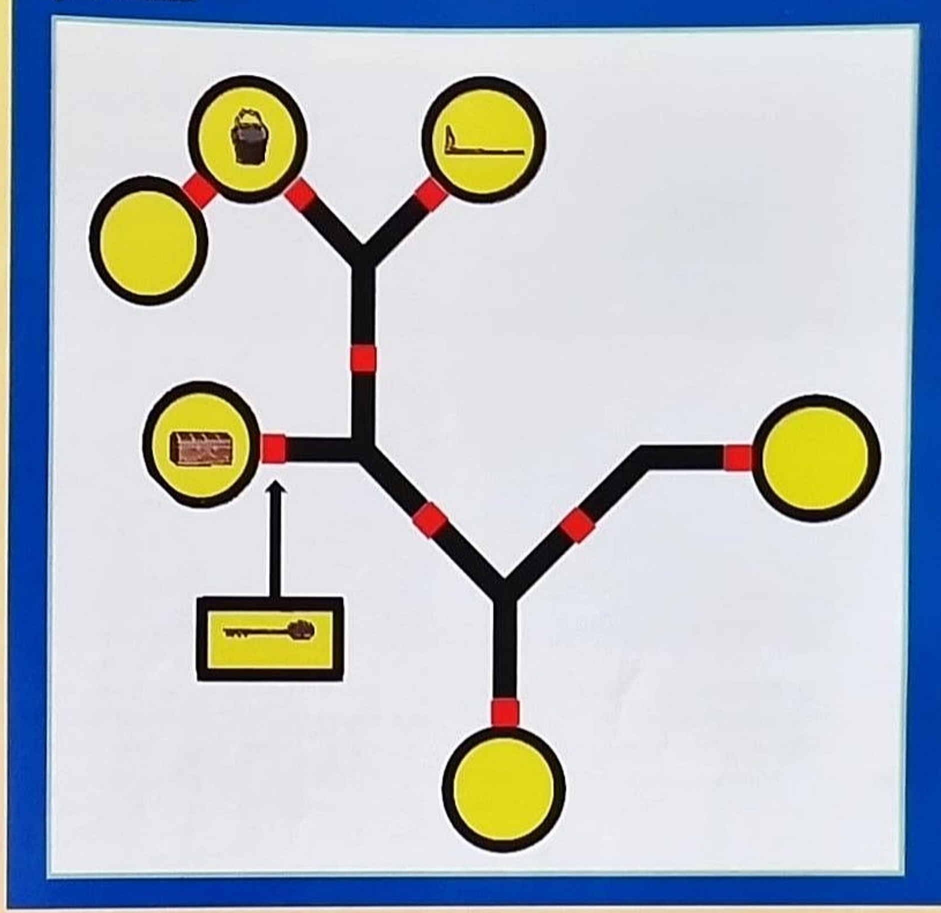


DENTRO DEL LABERINTO

Ajusta la tuerca que tú tenías con las demás y, en la pared de al lado, usa en lo que parece tener forma de puerta el hechizo de *disipar magia*. Una vez allí, entrarás en el laberinto de Fujitomo, un Caballero del Dragón ahora muerto. Si consigues su anillo, tendrás un voto asegurado.

Primero, ve todo lo que puedas hacia la izquierda y, usando la llave en la puerta, llegarás a una sala con un balancín y dos cofres, uno de oro y otro de plata. Ten cuidado, pues si coges el de oro, que es el que está más cerca de ti, caerá el de plata al vacío y ése es precisamente el que nos vale.

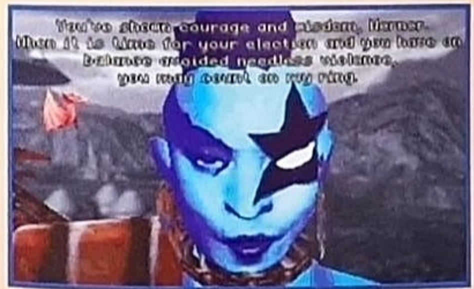
Por ahora no toques nada de esta estancia. Vuelve al último cruce por el que has pasado y toma el camino de la derecha. A continuación, de nuevo hacia la izquierda y toma uno de los cubos. Vuelve al último cruce y ve hacia la derecha. Entrarás en una sala con un Caballero del Dragón y una antorcha. Coge esta última y vuelve al comienzo del laberinto. Ahora, encamínate constantemente hacia la derecha, hasta que aparezca un pozo. Llena el cubo de agua y sal del laberinto. Pon el cubo lleno sobre la palanca y la verja, antes infranqueable, se abrirá, permitiéndote el paso. De nuevo, la habitación con el balancín, pero ahora en el lado del cofre de plata. Recógelo y vuelve a la habitación de los cubos, esta vez para atravesar la puerta que hay enfrente. Así, llegarás al cofre donde descansan los restos de Fujitomo. Coloca el cofre sobre sus manos y conseguirás el anillo. Ahora, utiliza la antorcha en la zona oscura que hay a los pies del ataúd, saliendo al otro lado de la casa.

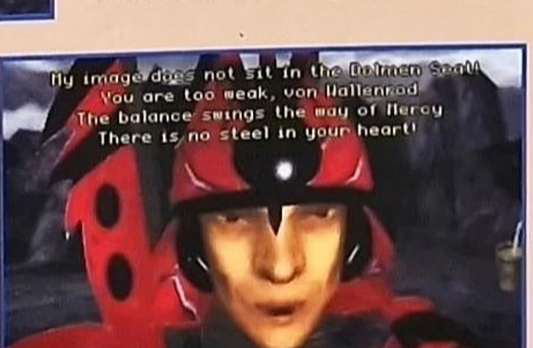


EL LABERINTO DE FUJITOMO

Este es el esquema del laberinto por el que tienes que moverte para conseguir el anillo de Fujitomo. Fíjate en todo momento en la posición en que te encuentras antes de dar un paso erróneo.







CAMINO DEL CASTILLO

Enfrente de ti hay un enorme vikingo, también Caballero del Dragón, que te ofrecerá su voto,a cambio del diamante de un dragón-pato. Ve hasta el río que hay al lado y zambúllete en él.

Un enorme pez te tragará. En sus tripas, encontrarás una piedra preciosa. Cógela y utiliza cualquier arma contra sus entrañas, provocando que te escupa. Sigue por la ladera del río, hasta llegar a una cascada que deberás atravesar.

El dragón-pato estará delante de ti. Dale la piedra preciosa que encontraste anteriormente y él, a cambio, te entregará su diamante. Regálaselo ahora al vikingo y otro voto estará asegurado. Vuelve de nuevo hacia la catarata, pero esta vez para cruzar el lago, saltando de piedra en piedra.

Te encontrarás a los pies de una montaña con un Stonehenge en su cima. Sube por la ladera y, una vez que llegues a la parte superior, otra Caballero del Dragón, amiga de tu familia, te retará a una pelea amistosa. Rehúsa su ofrecimiento y ella, a cambio, te dará un pimiento, que te servirá para derrivar el montón de escombros que te impiden el paso. Atraviesa ese camino y otra vez Diakonov saldrá a tu paso. Arrebátale su hacha y tala el tronco para utilizarlo a modo de puente. Dos ladrones se cruzarán en tu camino. Acaba con ellos y róbales su espada y el jarrón que tenían. Tira tu antigua espada, pues ésta es mejor. Ahora, toma el camino que hay en este lado del precipicio y un guerrero con dos cabezas y cuatro brazos será el próximo Caballero del Dragón con el que nos encontraremos. Ellos nos dirán que han perdido sus jarrones y que, si los recuperamos, nos habremos ganado su voto. Por desgracia, solamente uno de los dos jarrones que les habían robado los ladrones está intacto, así





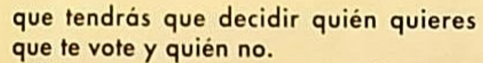












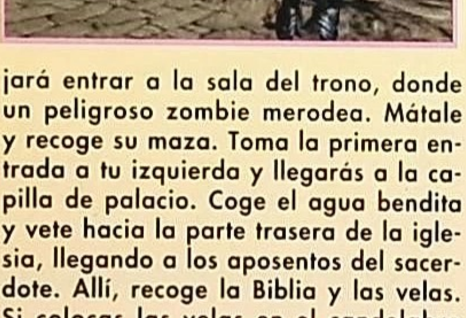
que tendrás que decidir quién quieres que te vote y quién no.

Otra verja más, esta vez abierta, y habremos llegado al castillo Von Vallenrod.



DENTRO DE TUS DOMINIOS

Lo que antaño era un precioso palacio lleno de cosas bellas y adornos exagerados, ahora es un centro de maldad, soledad y muerte. En la primera habitación, con una esfera en el centro, no podremos hacer nada por ahora, así que continúa adelante. Un pequeño dragón custodiará el puente levadizo. Muéstrale el anillo de tu estirpe y te dejará entrar a la sala del trono, donde un peligroso zombie merodea. Mátale y recoge su maza. Toma la primera entrada a tu izquierda y llegarás a la capilla de palacio. Coge el agua bendita y vete hacia la parte trasera de la iglesia, llegando a los aposentos del sacerdote. Allí, recoge la Biblia y las velas. Si colocas las velas en el candelabro del altar, una zona secreta se abrirá y podrás recoger una parte del sello Von Vallenrod. Continúa revisando cada una de las habitaciones de izquierda a derecha.



La siguiente puerta te introduce en una habitación con una rueda dentada. Entra en la primera sala y recoge la figurilla colgada en la pared. En la siguiente sala rompe la botella con la maza del zombi y coge el globo ocular que había en su interior.

El siguiente portalón te abre paso hacia una escalera de caracol.



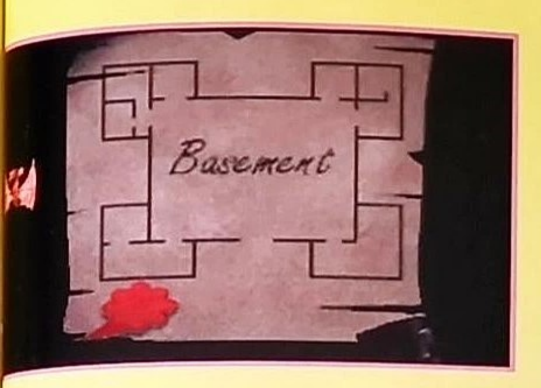


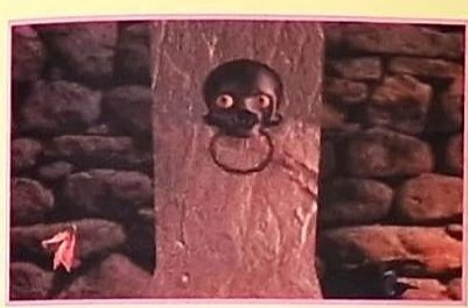
Baja por ella y encontrarás una espada de adorno, recógela y únela a un escudo que sólo tiene una, en una de las habitaciones de la sala del trono. Así, conseguirás el segundo trozo del sello.

La última de las habitaciones es un dormitorio separado por una cortina de otra habitación. Pulsa sobre la chimenea y, aunque aparentemente no haya cambiado nada, atraviesa la cortina y la lámpara de la otra sala se habrá puesto a tu alcance, teniendo una llave en su interior. Usala para abrir el cofre y el último trozo del sello Von Vallenrod pasará a formar parte de tus posesiones.











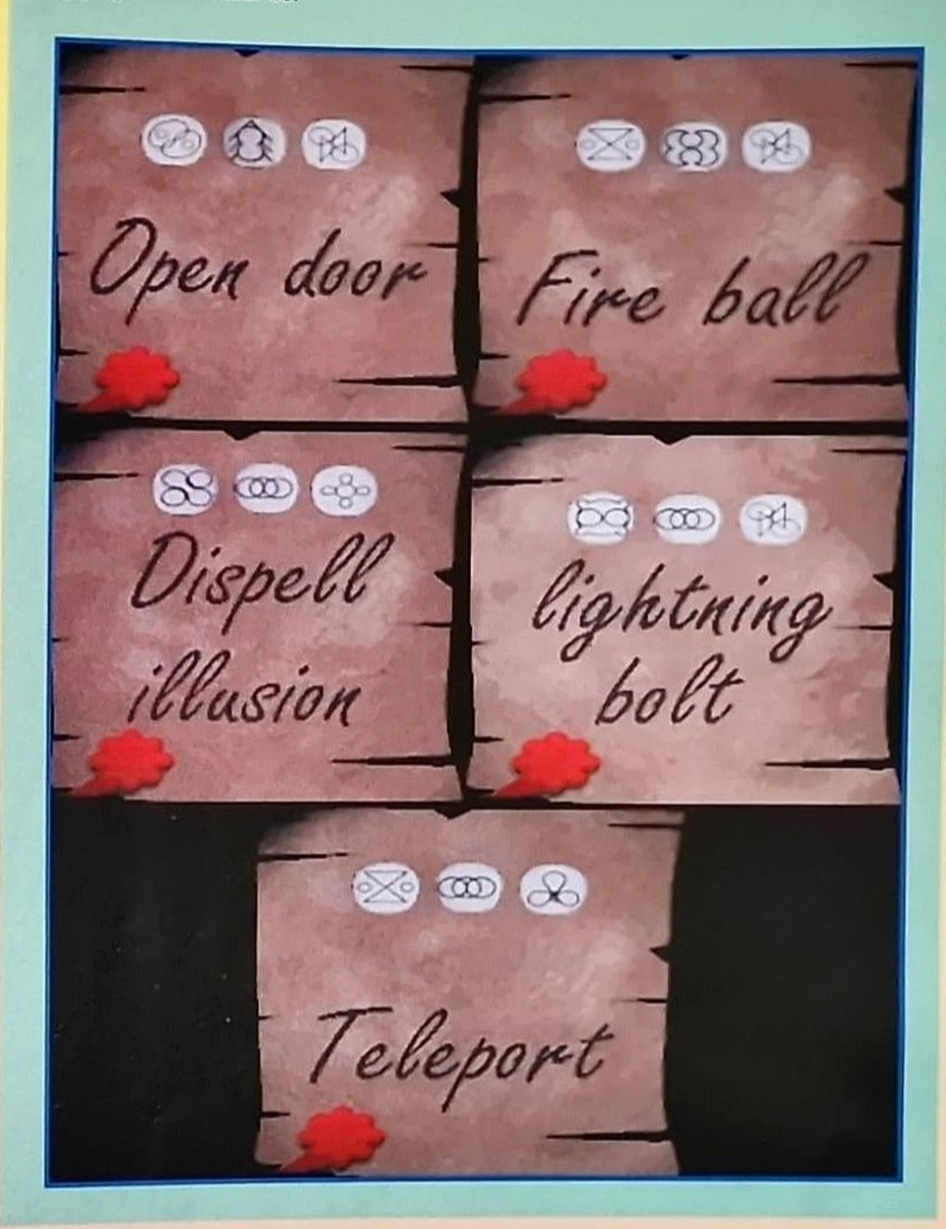






LOS HECHIZOS MAGICOS

Estos son los hechizos que podrás encontrar durante la aventura. Añádelos a tu libro y ya podrás utilizarlos.



Une todas las partes del sello y así podrás atravesar la puerta que había al lado de la espada de adorno.

Dentro de las mazmorras, puedes elegir entre irte a derecha o izquierda. Toma la primera y verás una escalera de mano. Sube y encontrarás una llave rota. Cruza la otra puerta y llegarás a las celdas. En una de ellas, hay un esqueleto tumbado. Gira su cabeza y conseguirás otro globo ocular. Debajo de una de las mantas, encontrarás otro. En la cocina encontrarás un cucharón que más tarde te servirá en la herrería y, enfrente de allí, en el comedor, una palanca, pegada a una de las macetas.

En la puerta contigua está la habitación del herrero y, junto a esta, la carbonera. Coge uno de los sacos de carbón. Pon el carbón en la chimenea y haz fuego con la piedra, usando el sulfuro para encenderlo. Aprieta el fuelle para avivarlo. Será el momento de poner la llave encima. Una vez esté al rojo vivo, colócala en el yunque y usa el martillo que encontrarás por allí para volver a unirla. A continuación, llena el cazo de agua para enfriarla y ya habrás arreglado la llave que abre la puerta central de las mazmorras. En la herrería también podrás recoger una sierra para metales.

La siguiente estancia tiene una fuente en forma de dragón, pero está estropeada. Tres celdas aparecen en el lado de-

recho de la pantalla. Cuidado, pues en una de ellas hay una fenomenal espada, que cada vez que intentemos cogerla, hará revivir a un peligroso monstruo. Recoge el esqueleto de una de ellas y, con otro de los esqueletos, utilízalo, además de la Biblia, el agua bendita y la figurita alada, y así encontrarás otra llave.

Ve a la armería que está en una de las habitaciones contiguas y coloca en las dos calaveras que hay en las paredes los globos oculares que tenías, junto con otro que hay en esta misma sala.

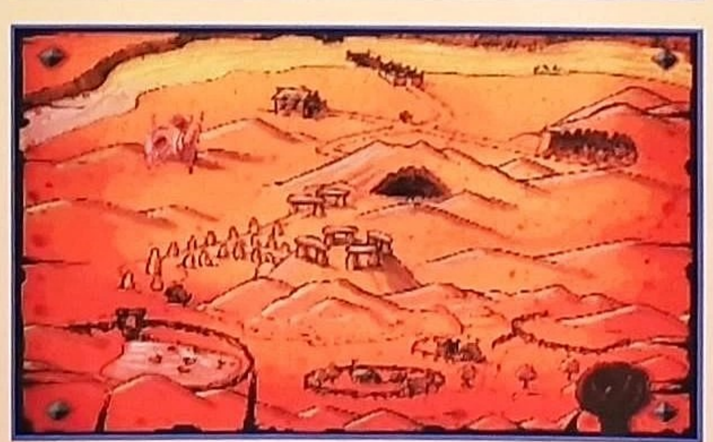
Todas las armas de los Von Vallenrod estarán a tu alcance: una ballesta, un escudo, una espada y una llave.

En la sala de torturas que hay al lado recoge unas tenazas. Vete a la sala del estanque y coge la manivela que utilizarás en el dragón que hay en la fuente, para abrir la válvula. Vuelve al estanque, ahora vacío, y atraviesa la puerta. Llegarás a la ladera de una montaña. Ve hacia la derecha y llegarás al cubil del dragón de la familia, que se encuentra encerrado en aquel lugar debido a la magia de Diakonov. Te dará dos frascos: uno con polvos para dormir y otro, con una esencia de anulación; a la vez te pide que hagas nacer a su hijo. Para ello te da las instrucciones precisas. La siguiente sala tiene una silla de montar y una lanza. Recoge los dos.

Vuelve hasta la primera pantalla, donde la esfera y el dragón que la custodia. Usa los polvos para dormir al dragón y recoge la esfera. Vuelve a las escaleras de caracol y utiliza la esencia en el cristal que te impide subir por ellas. Llegarás a una sala con una puerta y una escalera. Sube por la escalera y acaba con el esqueleto. En la habitación contigua, encontrarás una bola de metal, dentro de una mesilla. Vuelve tus pasos hacia la habitación de la escalera y esta vez atraviesa la otra puerta. Cerca de la planta hay una esfera metálica como las otras. Al fondo de esta estancia está la guardería, con otra bola idéntica. Gira por la puerta de la derecha y aparecerás en un estrecho pasillo, desde el que se puede ver el nido del dragón a la izquierda. Usa la sierra de metal en la reja y entra en el nido. Una vez que tengas el huevo de dragón ante tus ojos, usa la esfera brillante y, en ella, las pinzas. Ahora mira el huevo y saldrá el dragoncito. Llévale hasta la cueva del dragón y, allí, dale un objeto de los tuyos. Este te llevará hacia una zona secreta del castillo. En ese lugar conseguirás un frasco de la sangre de Diakonov y el hechizo de Teletransportación.





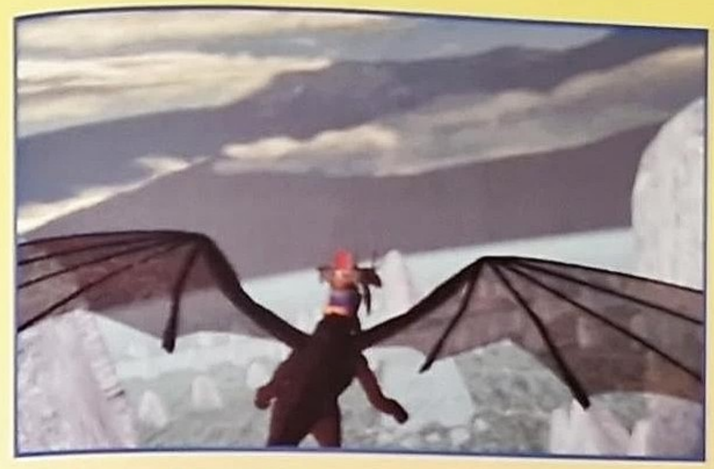


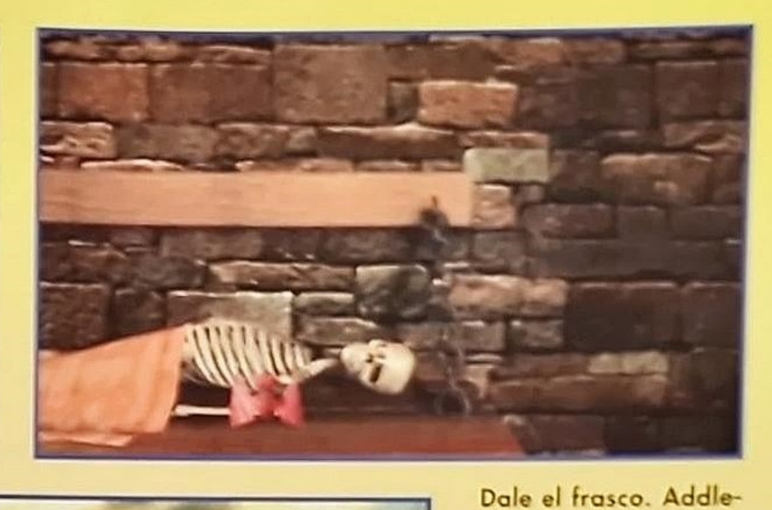


Usa el pergamino que te llevará de nuevo a la madriguera del dragón, que te devolverá el objeto que le has dado.

Vuelve al pasillo del nido y continúa hasta cruzar la puerta. Encontrarás una habitación con libros y otra esfera de metal que recogerás. La siguiente sala tiene un pájaro de hierro. Haz fuego con la piedra y el sulfuro y enciende una ramita que previamente habrás recogido de la chimenea. Usala sobre el ave y cuatro agujeros aparecerán en el suelo. Coloca las cuatro esferas y la base de la estatua se abrirá descubriendo una garra magnética.

Vuelve a la sala donde has encontrado la bola cerca de la planta y sube por las escaleras. Con la llave que tienes, abre la puerta. Entra en la habitación de los calderos y acércate a uno de ellos, usando la garra magnética, con lo que conseguirás otra llave. Sal de ahí y sube por las escaleras, donde usarás la llave para entrar en los aposentos de Addlepates, el mago de la corte.

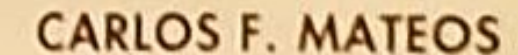


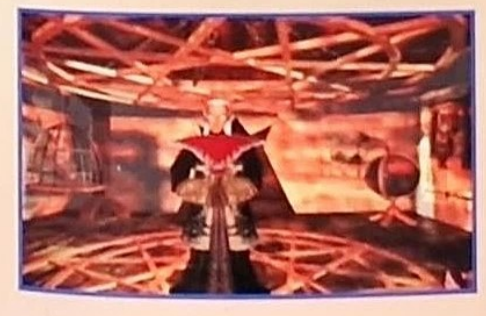


Habla con él y coloca el escudo, la ballesta y la espada de tu padre en el centro del círculo que hay en el suelo. El los hechizará. Tras eso, entra por la puerta de enfrente y sube a la torre, donde conseguirás el rubí del ataúd donde descansa tu padre. Usa el hechizo de teletransporte y viaja hasta la ladera de los Caballeros del Dragón. Entra en el mausoleo de tu padre y pon el rubí en el ataúd. A continuación, recoge la armadura y el escudo y póntelos. Teletranspórtate nuevamente hasta los aposentos de Addlepates que te dará la nueva misión de encontrar sangre de Diakonov y así retenerle en el círculo mágico.

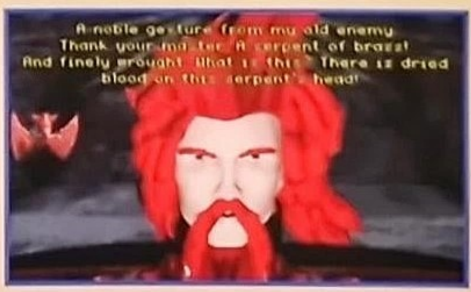


Dale el frasco. Addlepates te entregará un cáliz. Mira dentro y encontrarás un medallón. Diakonov aparecerá. Ese es el momento de ponerle el medallón. Diakonov, para ser liberado, te dará la estatuilla que mantenía a tu dragón prisionero. Rómpela con la maza del zombi y teletranspórtate a la guarida de tu dragón. Pon la silla de montar y viaja hasta la ladera de los Caballeros del Dragón, donde comenzará la elección. ¿Quién sabe si debido a tus actos te convertirás o no en Caballero del Dragón?


CARLOS F. MATEOS













- OK Tricks & Tracks: LITTLE BIG ADVENTURE
- Tipo: AVENTURA ARCADE
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

UN SUEÑO MUY REAL



Sumérgete en el mundo de Twinsen, aborta los planes del Dr. Funfrock y salva al mundo de los peligros que le acechan. De los chicos de *Alone in the Dark* te presentamos una fantástica aventura que te introducirá en un escenario lleno de suspense, acción y una banda sonora que te transportará a otra dimensión.





Ante todo presentarme, mi nombre es Twinsen y soy un quetche, una de las tres razas de este planeta. Ahora os contaré la historia más increíble que jamás habréis escuchado. Mi historia comienza en una fría celda de un manicomio, encerrado en ella por haber tenido un sueño prohibido y haber sido traicionado.

Debía escapar y averiguar la causa de mi prisión.

Atraje la atención del guardia haciendo violentos movimientos (modo agresivo) . Al aproximarse, lo dejé fuera de combate, me subí a la plataforma que me condujo ante la presencia de un vigilante (izquierda) y un doctor (derecha). Rápidamente eliminé al vigilante y, posteriormente, al doctor para evitar la voz de alarma. La desaparición del doctor me proporcionó la llave que abría la puerta al resto de la instalación. A lo lejos divisé un vigilante que pasó de largo y yo aproveché (modo deportivo) para pasar velozmente a los dormitorios del personal. Me dirigí al biombo (modo normal), me disfracé de doctor y cogí, en las taquillas cercanas, una tarjeta de identificación y un holomapa que encontré.

Subí al piso superior, donde vi a varios vigilantes a los que, sin dejarles ni respirar (modo agresivo), eliminé sin aparentes problemas. Uno de ellos poseía la llave que me abría camino hacia la libertad.

Salí de la instalación (modo deportivo) lo más rápidamente que pude y me dirigí a la izquierda. Allí se encontraban los cubos de la basura y un rabubunie, el cual me sugirió (modo normal) que sería fácil la escapada a









la ciudad utilizando el camión de basura como transporte; acto seguido, me camuflé (modo discreto) y esperé la llegada del camión de basura, que no tardó mucho. Me introduje en él y me alejé del manicomio, dejándome en el vertedero, muy cercano a la ciudad.

Por ahora todo parecía ser muy fácil, pero la voz de mi huida se había divulgado ya por toda la ciudad: había soldados, centinelas y policías por todas partes, a los cuales, con una gran agilidad, conseguí esquivar (modo deportivo o discreto). A la entrada de la ciudad encontré una trampilla que accioné (modo normal). Descendí a las alcantarillas de la ciudad, donde encontré una caja que me permitía poder guardar todo aquello que encontraba. Ascendí de nuevo a la ciudad y la atravesé a marchas forzadas (modo deportivo). Enseguida vi la línea de costa, la seguí hasta encontrar a mi vecino, un rabubunie muy amable, que me avisó de que ya estaba lista la salida de escape de mi casa, por si alguna vez venía alguien no deseado. Esta salida se encontraba en la chimenea del salón.

Me dirigí a mi casa. A la entrada estaba mi mujer, Zoe, la cual se puso muy contenta al verme. Ambos entramos en la casa. Sin dejarme tiempo a descansar, hizo acto de aparición la policía, corrí a esconderme en la chimenea. Al introducirme en ella, algo se movió y una plataforma me hizo ascender al tejado de mi casa. Una vez que los guardias se fueron, bajé a casa por la plataforma de la chimenea y busqué lo que necesitaba; en el armario del estudio encontré (modo normal) mi túnica (me la puse rápidamente) y mi bola de energía, era mi única defensa. En la cocina encontré un pasadizo, pero no le presté demasiada atención y me centré en lo principal, rescatar a mi amada Zoe: esos malditos policías se la habían llevado detenida.

TWINSEN AL RESCATE

Salí de casa por la chimenea, puesto que la entrada había sido tapiada. La búsqueda de información precisa era algo importante. Preguntaba sin cesar a los ciudadanos, pero esto sólo conseguía retrasar mi búsqueda. Pensé en el garito de la ciudad, ¡claro! ahí seguro que encontraría información, allí siempre corrían rumores de todo tipo. Me apresuré a llegar al garito donde busqué posibles confidentes y ¡bingo!, encontré un grobo en la planta superior dispuesto a hablar a cambio de un buen trago. Me dirigí al barman y tras hablar con él un rato, éste decidió invitar a mi momentáneo confidente a un trago. Me enteré de que fueron vistos por última vez en el puerto, esperando al ferry que se dirige a la Isla Principal.

Corrí hacia el puerto, pero me detuve instantáneamente. Necesitaba un fármaco que pensaba que podría serme útil en el futuro. Al entrar en la farmacia, el boticario me re-

GRANDES POSIBILIDADES DE TRANSPORTE

Ya que no te puedes mover con los transportadores, encuentra tus propios medios de locomoción para viajar de isla en isla e incluso sin cruzar el inmenso océano. Existen desde coches todoterreno y motos de gran cilindraje, hasta barcos y animales de toda índole con los que te podrás desplazar por el mapeado.

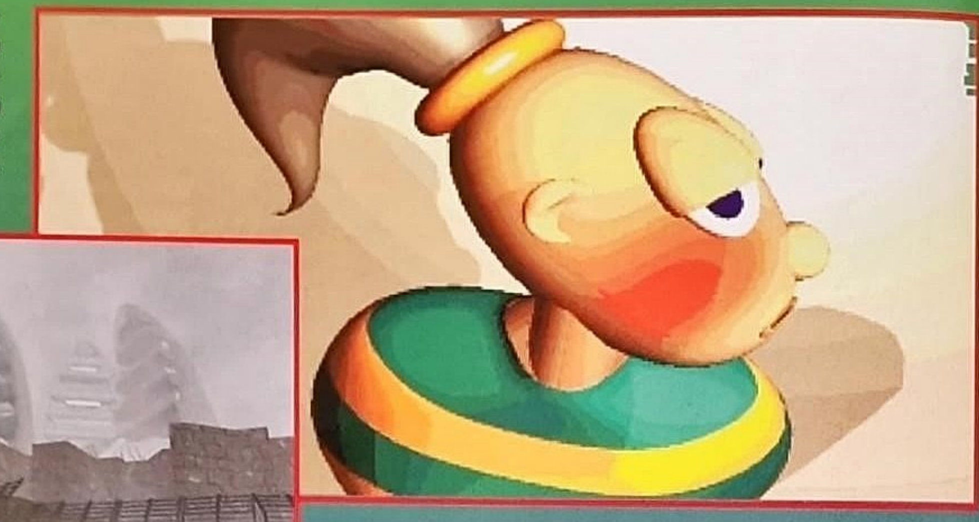






conoce como un prófugo que se ha escapado del manicomio y hace saltar la voz de alarma. Entró un guardia androide. Sin vacilar un segundo lo eliminé con mi bola de energía y repetí la operación con el boticario para que no se fuera de nuevo de la lengua (modo agresivo). Me puse a buscar (modo normal) como loco hasta que di con lo que necesitaba: era un jarabe concentrado que guardé de inmediato en mi túnica.

Me dirigí a pasos forzados (modo deportivo) al puerto para coger el primer ferry para la Isla Principal. De camino, había pensado en la manera de conseguir un billete que no fuera en la taquilla. Hacer eso podría delatarme de nuevo. Al borde de derretírseme el cerebro, tropecé con un grobo, quien, tras una amistosa conversación, estaría dispuesto a regalarme un billete para el ferry a cambio de mi ayuda. Esta consistía en desplazar unas cajas y colocarlas sobre unas marcas, no parecía difícil, claro que... él era un grobo. Con gran precisión (modo discreto) fui colocando cada caja en su sitio. Una vez terminado el trabajito, hablé otra vez con el grobo, que, resignándose, me dio mi ansiado billete. Subí al ferry impaciente y continué mi viaje.



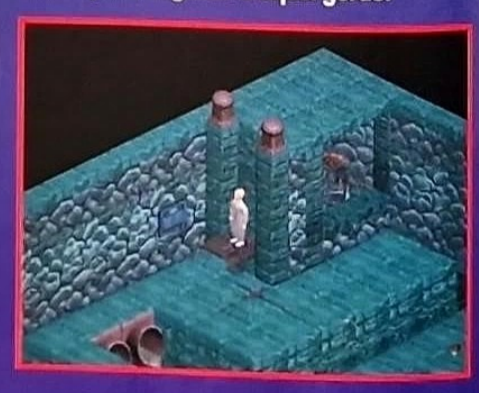


La llegada a la Isla Principal no tuvo mayor problema. El puerto de la ciudad no parecía representar gran peligro, aunque estaba seguro de que la voz de mi huida ya habría corrido por todo el planeta y de que más adelante encontraría policías y soldados buscándome. Salí del puerto por el muelle; fue un poco dificultoso, pero nada que no se pudiera solucionar y corrí como nunca lo había hecho (modo deportivo), esquivando unas barricadas y al guardia que se encontraba por allí. Era esencial que no le diera tiempo a reaccionar. Sorprendido el guardia, dediqué mis esfuerzos a rodear la fortaleza del Dr. Funfrock. Un intento de entrar en ella para rescatar a Zoe sería un suicidio, debía investigar más. Una vez en la ciudad pregunté a dos rabubunies, interrumpiendo su conversación. Estos, al verme, huyeron despavoridos. Decidí ver si en la casa que había allí serían algo más complacientes a mis necesidades. La señora que vivía en la casa me empezó a contar una sarta de historias inútiles para mí, a excepción de un pequeño detalle: una amiga suya tenía conocimiento del paradero de cierta caja de tréboles. Tras conocer el lugar de su residencia, abandoné la casa. Nada más salir me encontré con uno de los dos rabubunies de antes. Antes de acercarme a él, vi un androide cercano, éste no resistió el ataque energético de mi bola. Me acerqué al rabubunie y le pregunté si podría ayudarme en mi empresa de salvar a mi amada Zoe. Fui conducido hasta el cerrajero de la ciudad, quien me comunicó que la casa que buscaba estaba en el casco antiguo de la ciudad. Ambos salimos de la tienda, el cerrajero echó a andar y dejó caer junto a la verja cercana a ambos una llave. La recogí nada más verla, abrí la verja y seguí el camino.

Mi incursión se vio frenada por un enorme hombre. Antes de enfrentarme a él, me introduje en el bazar cercano y compré un bidón de combustible y un pingüino mecánico. Terminadas mis compras, entré en el bar del otro lado de la calle y pude obtener información sobre el estado del agua de la ciudad y acerca de un castillo de agua. En este momento no le encontré ninguna utilidad, pero en el futuro sería distinto. Dispuesto a hacer frente a mi gordo amigo se me encendió la bombilla: cerca de nosotros pasaba una rabubunie de las que dejan sin respiración. Hablé con ella y preparé así mi trama para engañar a aquel gordo.











Tras despistarle, continué subiendo y salté, desde la plataforma en la que me encontraba, a la casa del astrónomo. La información obtenida del astrónomo era muy clara: debía ir a Puerto Belogo, donde un amigo suyo me prestaría ayuda para acceder al resto de las islas del planeta. Me ofreció una cantidad de dinero muy sustanciosa que no dudé en coger antes de irme de su casa.

El astrónomo me había hablado de una leyenda y tenía que informarme sobre ella. Esta búsqueda me condujo a la biblioteca. Ésta se encontraba en el interior de la fortaleza del Dr. Funfrock. Trepé por el ramal de la derecha y caminé por un sendero de arena rodeado de flores que me llevó directo a la biblioteca. El encargado me dijo que para obtener información acerca de la leyenda necesitaba mi documentación en regla. Un hombrecillo que deambulaba por allí me ayudó en parte, pero, para completar el requisito, debía cambiar el sabor del agua de la ciudad. En ese instante, me acordé de la información obtenida en el bar de la ciudad. Anduve por la ciudad hasta la plaza donde encontré a los dos rabubunies conversando y me dirigí al sur. Al llegar, observé que un soldado dejaba la moto para ir a hacer sus necesidades, momento que aproveché para robarle la moto. Cambiar el sabor del agua fue un juego de niños. Entré en el Castillo de Agua, me situé junto al manantial y (hay que seleccionar el frasco de jarabe) derramé el jarabe concentrado en sus aguas. El sabor del agua cambió instantáneamente. Hecho esto, regresé a la biblioteca donde el encargado, muy contento, me entregó un libro sobre la leyenda. Por desgracia, no entendía nada de lo que ponía. Aun así, me llevé el libro. Decidí que era momento de entrar en la fortaleza del Dr. Funfrock, regresé a la entrada de la fortaleza y por el lado izquierdo me dispuse a saltar el foso. Antes eliminaría a los soldados, así el camino sería más sencillo. Una vez en el interior me acerqué a las celdas. En una de ellas había un grobo y, en la otra, un rabubunie. Hablé con ambos y me informaron de que en la isla situada en el medio del mar había un falsificador que me ayudaría si me presentaba con la contraseña "AMMOS".

Tenía que llegar a Puerto Beloga. Para ello me dirigí por la parte derecha de la ciudad dando un rodeo para llegar a una base militar donde, en un angar, tomé "prestado" un cochecito que me llevó a mi destino. En Puerto Beloga hablé con el pescador, amigo del astrónomo. Subimos a su barco y me llevó al Desierto de la Hoja Blanca.

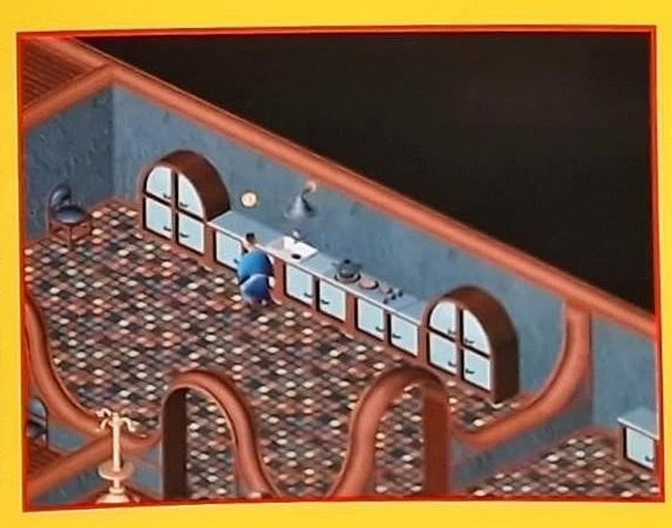
EL ELEGIDO

El acceso a la costa era complicado para el barco. Tuve que apearme en las rocas cercanas a la costa e ir saltando de una a otra. Por si esto no era lo suficientemente complicado, en la costa había un asentamiento de tropas del Dr. Funfrock que, en cuanto me vieron, empezaron a disparar. Con gran decisión, llegué a la costa, esquivé las ametralladoras enemigas y eliminé a un soldado, proporcionándome una llave. El tiempo apremiaba. Sin mayor vacilación, abrí la verja cercana y me adentré valientemente en el desierto. Después de caminar un rato, me tropecé con un viejo rabubunie que estaba tocando la guitarra (por cierto, un desastre), sentado al lado de lo que parecía un pozo de agua. Comencé a hablar con él amistosamente. Me contó una historia acerca de un templo subterráneo, lleno de grandes peligros donde se guardaba el Libro Sagrado y que su única entrada era este viejo pozo. Parecía interesante, un antiguo legado de los antepasados de nuestro planeta, sin pararme a pensar salté al pozo; al levantar la vista observé la entrada a un majestuoso templo.

Me desplacé rápidamente a la derecha para poder saltar sobre unas plataformas alcanzando una cornisa. Desde la cornisa salté sobre la zanja de pinchos, pudiendo divisar una peculiar fuente con cuatro reci-

EL ESCENARIO DE JUEGO

Busca a tu alrededor y encuentra, utilizando el modo normal, multitud de corazones, los cuales rehabilitarán tu barra de vida, de monedas, que necesitarás para comprar objetos, vehículos e incluso información, tréboles (siendo cada uno de ellos suficiente para recuperarte al máximo), y bolsitas mágicas, con las que aumentarás tu poder.





pientes, donde saltaba de uno a otro una esfera de energía. Analicé la estatua detenidamente y descubrí que, situándome entre los recipientes, se abría una puerta cercana. Tenía que buscar un objeto pesado para sustituirme a mí y que la puerta quedara abierta. En el norte había un corredor. Lo seguí en busca de lo que buscaba, activé dos palancas y ante mí se abrieron dos puertas. De pronto, un cilindro repleto de pinchos se abalanzó sobre mí, con un alarde de destreza logré esquivarlo, al igual que un sin fin de proyectiles que intentaban desbaratar mis planes.

Conseguí llegar hasta una estatua que empujé hacia mi derecha, la dejé caer y, después, me serví de plataformas activadas a través de palancas para seguir desplazándola. Un poco más tarde, llegué a un lugar donde tuve que saltar de una plataforma a otra para poder alcanzar una palanca y que mi estatua siguiera recorriendo el camino. Tuve incluso que enfrentarme a unos esqueletos guardianes para que la estatua, ahora en una plataforma aérea, continuara desplazándose. Por fin, pude colocar la estatua sustituyendo así mi peso y dejando la puerta abierta.

No tenía ni idea de los peligros que todavía me esperaban. En la siguiente estancia me desplacé muy rápidamente por el lado izquierdo y luego por el centro en un movimiento de zig-zag, salté al agujero situado a mis pies. Hizo acto de presencia otro rodillo, pero active la palanca que se encontraba delante de mí y éste cayó a una estancia inferior. Continué en esta planta, sin dejarme caer por ningún hueco, pero resbalé y caí al piso inferior. Tuve que enfrentarme a un esqueleto y destruir unas esferas que no paraban de moverse. Tras conseguirlo, regresé al piso superior y, esta vez sin caerme, crucé hasta la siguiente estancia. Pasé de largo la siguiente habitación sin darme cuenta de que

la palanca se hallaba en la pared. Por suerte para mí no la activé, era una trampa.

Continué mi camino tropezando con un nuevo problema: tenía el camino cortado. Mi cabeza se puso a trabajar, encontrando rápidamente la solución: disparé mi bola de energía a lo alto de las columnas. Al hacerlo, se movieron unas plataformas que me dejaron continuar moviéndome hacia la derecha. Inmediatamente después, dos insensatos esqueletos intentaron acabar con mi vida, pero mi astucia y valentía aseguraron mi victoria. Uno de ellos portaba el libro sagrado: a través de él podría descifrar runas, hablar con animales, tener acceso directo a la leyenda.

En la pared cercana observé una inscripción. A través del libro pude averiguar que había objetos de gran importancia en mi propia casa. ¿Por qué en mi casa? ¿Quién era yo? ¿Sería el *Elegido* que salvaría al mundo? Sí, tenía que ser así, de otra forma ¿cómo podría explicar mi sueño? Se interpuso en mi regreso a la superficie un esqueleto, que, con fuerzas renovadas, fue visto y no visto. A través de un cerco de luz pude volver a la superficie. Allí, sorprendido, el viejo rabubunie comentaba para sí mismo que yo era el *Elegido*. Antes de marcharme me hizo prometer que encontraría el Pozo de Sendell antes que el Dr. Funfrock y evitaría sus siniestros planes.

Regresar a casa para buscar más información era lo primero. Leí el libro para informarme de ciertos datos importantes: en el mundo hay cuatro objetos sagrados, la túnica, el libro de Bú, el medallón de Sendell y el frasco de agua clara. Por suerte o por desgracia, yo poseía dos de los cuatro objetos, ¿conseguiría los otros dos?

Volví al barco del pescador a marchas forzadas; me transportó hasta la Isla de la Ciudadela, donde se encontraba mi casa. Entré por una pequeña entrada rocosa en unos acantilados que me llevó a una cámara construida por mis antepasados. Leí las runas de la estancia, informándome de que encontraría armas y valiosa información para ayudar al Elegido. Pero la puerta a todas esas necesidades estaba cerrada para mí y yo no tenía la llave. Ésta fue robada a uno de mis antepasados por un pirata conocido como *el Tuerto*. Sus tesoros eran toda una leyenda y muy probablemente entre ellos estaría la llave que yo necesitaba.

Fui al muelle (qué mejor lugar para informarme de un pirata). Allí me encontré al grobo que me dio un billete para la Isla Principal. Averigüé que en esa isla había un hombre que poseía el cuaderno de bitácora del Turco, un camarero de poca monta. Le compré un billete falso para la Isla Principal. Al llegar, corrí a la taberna para hablar con el camarero, quien ya no tenía el libro: se lo había dado al dependiente del bazar para que lo vendiera. Crucé la calle para comprar el libro, pero cierto trabajador de la biblioteca lo acababa de comprar.

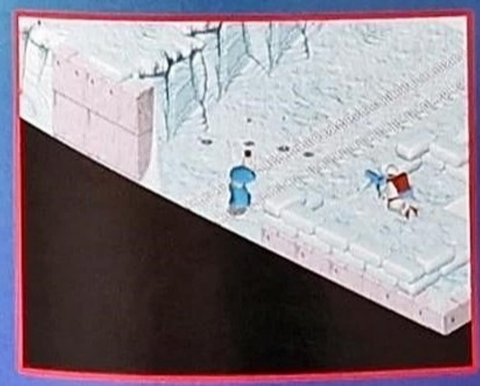
Retrocedí sobre mis pasos hasta llegar a la biblioteca. El grobo se encontraba leyendo el libro y no me dejó más que leer lo suficiente para conocer la localización del tesoro del Tuerto: se encontraba en la Isla Próxima.

Busqué la forma de llegar a la isla en cuestión. Tuve que viajar primero a Puerto Beloga y comprar a un amigo un catamarán. Este sería, sin duda, una de las más importantes adquisiciones que logré obtener.

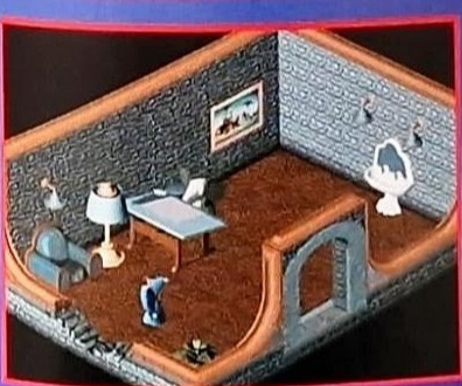
LOS SELLOS SAGRADOS

Con mi nuevo catamarán viajé a la Isla Próxima. No tardé mucho en descubrir que el lugar donde se encontraba la llave era la Museo Marítimo de la ciudad. Entrar en el Museo no era muy conveniente si quería guardar las apariencias, así que concentré mis esfuerzos en encontrar otras posibilidades. Anduve por la ciudad encontrándome con un vendedor que ya había visto en la Isla Principal, al que le compré un secador de pelo. Poco después observé que había una casa con la puerta cerrada por una gran cadena. Recordé que ahí debía vivir el falsificador, hablar con él era importante. Tuve que derrotar a un grobo androide y arrebatarle la llave de la entrada, entré en la casa y... "AMOS", la contraseña funcionó y el falsificador me entregó una tarjeta roja. Continué andando por la ciudad y encontré a un inventor que vivía en una casa de aspecto lamentable, al igual que sus alrededores. El inventor estaba trabajando en un prototipo de Jet-pack. Con el secador de pelo que compré pudo acabar su invento. Yo me llevé el trasto por si me podía ser útil. Intenté acceder al Museo con la tarjeta roja, cosa que en principio conseguí, pero iba derechito hacia los empleados y ellos podían reconocerme y hacer saltar la alarma. Milagrosamente descubrí la rejilla de una alcantarilla, descendí y girando a la derecha ascendí por unas escaleras que me condujeron a la cárcel.

Sorprendí y eliminé al carcelero y entablé conversación con un grobo que estaba prisionero. Me contó las ventajas del nue-









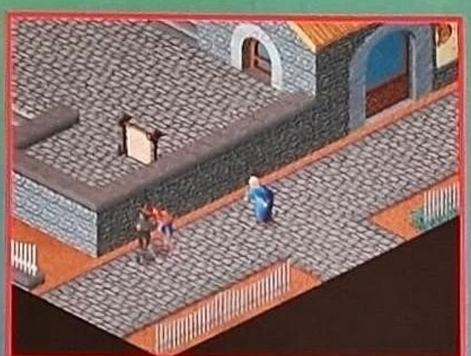


vo sistema de alarma. Con lo que no contaban era con mi Jet-pack. La alarma se activaría si yo tocaba el suelo. Aproveché la ventaja que poseía y, entrando por la alcantarilla al Museo y utilizando el Jet-pack, sobrevolé los pasillos, primero a la derecha y hacia arriba, y, posteriormente, a la izquierda, deteniéndome sólo en alfombras o estantes para poder acabar con los androides. Encontrar la llave fue cosa sencilla. Se encontraba junto a una bandera pirata. Cogí ambas cosas y regresé por la alcantarilla. Camino de la isla donde estaba mi casa, en una de las casas que rodean al Museo me enteré de la entrega por error de un paquete a un grobo. Fui a visitarle y me quedé con el paquete. En su interior había un pequeño teclado numérico.

Regresé al catamarán y coloqué en él la bandera pirata. Partí para la Isla de la Ciudadela. Gracias a la llave, pude entrar en la cámara de mis antepasados y obtener el medallón de Sendell y la trompa de Gawley. Con ellos mi poder crecía mucho más allá de lo que yo había pensado. Viajé de nuevo a la Isla Próxima y, en la parte sur de la ciudad, encontré una pequeña moto que me condujo hasta la Piedra del Eclipse. Tomé nota de la inscripción rúnica y regresé a la ciudad.

Partí hacia el norte de la misma y, utilizando un coche todoterreno, llegué hasta un sello. Usando la trompa de Gawley, rompí el sello y pude acceder a la Piedra Sellada. Pronuncié la inscripción que leí en la Piedra Eclipse para desactivar esta otra piedra. Al hacerlo, aprendí las palabras para desactivar también la Piedra Eclipse. Regresé a esta última piedra y procedí a su desactivación, dejando al descubierto una flauta de extraordinarios poderes: era capaz de derretir el hielo y hacer nacer plantas en el desierto. Con la flauta en mi poder, me encaminé a la Isla del Desierto de la Hoja Blanca. Me disponía a romper el sello de Sendell. Lo busqué por el desierto hasta dar con él. Entré con decisión tras romper el sello con la Trompa y recorrí un peligroso laberinto, rescatando de su prisión a un pequeño duende, que, en muestra de agradecimiento, me regaló una tarjeta de color azul.

Me acordé del viejo rabubunie. Entablé una amistosa charla con él. Quería cambiarme la flauta por su guitarra cuando acabara de descongelar el Lago de Agua Clara, información para dar uno de mis



próximos pasos. Intenté averiguar el paradero de la chica que conocía el lugar donde se encontraba la cajita de tréboles. Mi interés se centró en volver a la Isla Principal. Después de una larga búsqueda me informó de que la cajita se encontraba en un islote cerca de allí. Utilicé el Jet-pack para sobrevolar hasta la isla y coger la cajita. Antes de zarpar de la isla, me enteré de la existencia de otro sello en la ciudad en unas ruinas cercanas, que, utilizando la trompa, rompí.

EL HEMISFERIO NORTE

Viajando en mi catamarán llegué a la costa de la Isla de la Rebelión, lugar que todavía no había visitado, gracias a la bandera pirata que había izado en el mástil. Una vez en tierra firme, hablé con un teniente rabubunie de la fuerzas rebeldes que me puso al tanto de la situación en la ciudad. Claro que se veía a simple vista: la ciudad estaba sumergida en el caos, con continuos bombardeos sobre ella. Utilicé un coche cercano para viajar al centro de la isla y poder hablar con los militares de alto rango. Me explicaron que están intentando tomar el paso de las montañas de Hamalayi, único paso entre el hemisferio norte y sur. Por ahora sus intentos habían sido fallidos e incluso un coronel de sus fuerzas había sido capturado. Me propusieron participar en la toma del paso y del rescate del coronel de las fuerzas rebeldes.

Cuando llegué al puerto localicé al rabubunie que estaba al mando de la operación. Mi parte en la misión se basaba en la destrucción del emisor de radio y limpiar el camino de enemigos. La operación estaba lista. Al desembarcar, sufrimos numerosas bajas. Estaba lleno de soldados, pero aun así conseguí destruir el emisor situado a la izquierda del embarcadero. Continué el camino hacia la fortaleza esperando siempre al rabubunie al mando de la operación y limpiando de enemigos el camino. Fue peligroso hasta que encontramos un tanque azul, facilitándonos el asalto a la fortaleza. Como si yo hiciera poco, tuve que encargarme también de localizar y rescatar al coronel. Eliminé a todos los soldados, androides y doctores que se pusieron en mi camino, quitándoles las llaves que amablemente me dejaban a su muerte para poder abrir las puertas que me conducían a la celda del coronel. Tras utilizar una llave para sacarle de la celda, le pregunté acerca del paso al hemisferio norte. Me indicó que se hallaba al final del pasillo, a través de una trampilla.



Mi misión había concluido, ahora volvía a ser yo solo contra el Dr. Funfrock.

Antes de llegar a la trampilla, un androide intentó cortarme el paso pero su tentativa fue inútil: mi bola de energía se encargó de él. Ascendí por la ladera nevada de la montaña, el frío era demasiado intenso para mí y no pude evitar caer inconsciente. Al despertar me encontré en un sitio donde hacía menos frío y había una tabla de esquiar a mi lado. Esto era obra de los zorros de las nieves. Gracias a ellos, estaba ahora con vida. Descendí por la ladera de la montaña hasta un antiguo poblado rabubunie. Al entrar en la ciudad pude ver unas extrañas criaturas: eran insectos del tamaño de un quetche que parecían amenazar a la población. Sin vacilar eliminé a ambos y la gente de la población se me acercó para pedirme ayuda, que yo les brindé. El jefe del pueblo me ofreció abrir para mí la puerta de la zanahoria sagrada si saboteaba la fábrica de

mutantes del Dr. Funfrock. En ella, doctores en genética estaban creando auténticos monstruos. No perdí tiempo en los detalles, partí sabiendo que era casi un suicidio; confié en mi suerte (al fin y al cabo, yo era *el Elegido*). Ya en las puertas de la fabrica eliminé al androide y utilicé la llave que tenía para abrir la puerta de entrada. Tuve que convencer a un grobo para que activase el transporte subterráneo. Aun así, no me sentía del todo seguro. Subí por las escaleras cercanas y, tras acabar con un doctor, liberé a un duende que se encontraba prisionero con la llave que dejó el doctor. El duendecillo me informó de la localización exacta del Lago de Agua Clara y, además, conseguí, gracias a la tarjeta azul que liberé en el Desierto de la Hoja Blanca, un montón de tréboles.

Monté en el transporte subterráneo llegando al complejo, estaba convencido de que estaría fuertemente protegida, pero debía arriesgarme. Caminé por la derecha y eliminé a un médico que trabajaba en sus proyectos genéticos y posteriormente destruí (modo discreto) todo su trabajo. Se trataba de huevos de los cuales saldrían esos insectos monstruosos. Hecho esto, continué con los ojos bien abiertos y en la siguiente habitación, tras dar un firme repaso al doctor, activé todas las palancas para abrir las puertas de salida del complejo, favoreciendo así mi escapada. Regresé al transporte subterráneo, pero no monté en él. Al final del camino de mi izquierda pude ver un coche todoterreno vigilado por un quetche androide: me ocupé de él y regresé al poblado rabubunie. El jefe del poblado cumplió su promesa abriéndome la zanahoria sagrada. Me dirigí hacia la izquierda y, tras caminar un rato, llegué a un campamento militar, de nuevo, tuve que deshacerme de todos los soldados que se encontraban en su interior y conseguir la llave que conduciría hasta un Overcraft. Antes de largarme a toda prisa, tenía que ir al Lago del Agua Clara.

Después de largo tiempo, el Lago se encontraba ante mis ojos. Era un enorme lago congelado. Hice sonar la flauta e increíblemente el lago comenzó a resquebrajarse hasta derretirse por completo. Utilizando un envase vacío, lo que en su debido momento albergaba jarabe concentrado, recogí una muestra de agua de este lago. Al terminar de hacerlo, noté cómo mis poderes crecían y me hacía más poderoso.

ASALTO A LA FORTALEZA DEL DR. FUNFROCK

Decidí regresar al hemisferio sur, más concretamente a la Isla Principal para, con fuerzas renovadas, entrar en la fortaleza del Dr. Funfrock. Retrocedí sobre mis pasos, primero al poblado rabubunie, después por el complejo médico y por último, descendí por la ladera de la montaña, donde me encontré de nuevo con el duendecillo, y salté la verja girando a la izquierda, descendiendo hasta llegar al puerto, donde los rebeldes habían dejado mi catamarán.

Me encontraba a las puertas de la fortaleza. Utilicé las dos tarjetas para pasar los controles primarios. Ya dentro de la fortaleza, eliminé al doctor que estaba ante mí y le quité la llave para poder abrir la puerta de mi izquierda. Al entrar, para mi sorpresa, me encontré frente a frente con el Dr. Funfrock.

Sin tener tiempo a reaccionar, se escapó por un teletransportador, dejándome a solas con un grobo androide. Destruí al androide y liberé al prisionero que había en la sala. Después, tras girar la esquina de la izquierda, encontré la llave de la caja fuerte. Abrí la caja fuerte apresuradamente y en su interior se hallaba el sable del doctor y una nota donde un eminente arquitecto, un tal Mies Van Der Rooh, menciona la posesión de los planos del centro de teletransportación en su casa. Miré en mi holomapa la situación de la casa de este arquitecto y por casualidades de la vida resultó estar muy cerca de la mía. Ahora sólo tenía que salir de la fortaleza. Me desplacé rápidamente por el corredor por el que había llegado hasta aquí y una vez llegado al final giré a la derecha. Allí había otro preso, lo liberé y me puse a pensar en una posible salida. Busqué detenidamente y encontré una pequeña ventana que se veía desde donde estaba y salí por ella sin pensarlo dos veces.

Estaba camino de la Isla de la Ciudadela. Pensé que podía visitar al arquitecto de tal manera que pareciese que lo hacía como si fuera un agente especial y entrar en la casa para hablar y conocer acerca de esos complejos sistemas. Todo salió a pedir de boca. Una vez allí, me apoderé de un visado especial para el centro de teletransportación y me fui. Me trasladé al Desierto de la Hoja Blanca donde regalé la flauta al viejo rabubunie. A cambio él me entregó su guitarra. Abandoné el hemisferio sur, me dirigí en mi catamarán hasta el Hamalayi para repetir el paso entre ambos hemisferios y poder llegar al Overcraft, lo que me permitiría llegar a la Isla de Brundle.

INCURSION EN LA CENTRAL DE TELETRANSPORTE

Utilicé el visado del arquitecto para poder entrar en el centro, pero aún no estaba dentro del edificio y seguir adelante parecía imposible: no podía rendirme ahora. Caminé hacia la izquierda por la primera planta exterior y subí por las escaleras. Allí me topé con un rabubunie que no hacía más que limpiar una mancha en la pared, pero





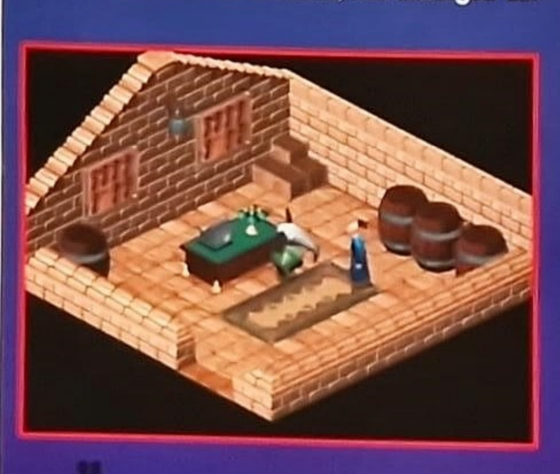
aquello no era una mancha, sino un sello de Sendell. Hice sonar la trompa y el sello se rompió. Así pude entrar a través de él. Al andar hacia la derecha y después hacia arriba, encontré una puerta de la que no tenía llave, pero utilicé el teclado numérico para abrirla. La sala estaba llena de pingüinos mecánicos, que utilicé para despistar a los posibles androides. El resto de personal tuve que eliminarlo desde larga distancia, si me acercaba en exceso darían la alarma y acabarían conmigo. El camino estaba cerrado por una verja cuya llave estaba en posesión de un grobo androide situado en la derecha de la zona.

Tras quitarle la llave por la fuerza, continué mi incursión, burlando a un peligroso androide que protegía el acceso a la planta superior. Una vez arriba llegué a una sala de gran interés.

La sala en cuestión estaba repleta de teletransportes, además había dos médicos que si me veían activarían la alarma. Utilicé un pingüino mecánico para burlar a un primer androide. Mientras, eliminaba a los dos doctores para evitar posibles travesuras. Posteriormente, me encargué del propio androide. Destruí todos los equipos. Para ello usé toda mi fuerza bruta, empezando por los aparatos de transporte y acabando por el ordenador principal. Destruido el complejo, me encaminé a la Isla Tippet. La ciudad más importante de esta isla se llamaba Funky-town. Allí me informan de la imposibilidad de acceder a la Isla de la Fortaleza o Polar, debido a fortísimas corrientes marítimas y uno de los rabubunies a los que pregunté me dio la llave de una reja. Tuve que espantar a dos matones para poder atravesar la reja tranquilamente. Al otro lado, se hallaba la puerta de Twinsun, un café muy entrañable. Me enteré de que al grupo local de música le faltaba una guitarra para interpretar sus temas y que, debido a la falta de éste, no daban conciertos. Regalé la guitarra al cantante y el lugar se llenó de música. El barman, complacido, abrió una trampilla y me comentó que por aquel pasadizo podría acceder a la Isla de la Fortaleza.

El túnel estaba en ruinas. El agua lo había inutilizado en partes, pero, utilizando el lomo de uno de esos mutantes, seguí adelante. Fui embestido por otro de esos insectos. No fue difícil eliminarle. Por un agujero en el techo, entré en su madriguera y, descendiendo por ese pestilente lugar, hallé una llave que me sacaría de allí. Abrí la reja y trepé esquivando unas serpientes venenosas que pretendían aguarme la fiesta. Alcancé la luz y miré la majestuosa figura de un dragón volador. Me había reconocido como el *Elegido*. Gimoteó y, obligándome a subir en su lomo y emprendiendo un delicado vuelo, me llevó a la Isla de la Fortaleza.

Destruí a varios androides voladores, otros los esquivé. Lo mismo hice con un tiburón que no era tal. Me planté ante unas rejas, detrás se encontraba Zoe, prisionera. Eliminé a su guardián y la saqué de la celda con la llave que dejó caer este último. Para mi sorpresa no era Zoe, sino un androide, ¡maldito Funfrock! Estaba encerrado en una jaula que pendía del techo. El Dr. Funfrock en persona me informó de la construcción de una fortaleza alrededor del pozo de Sendell y de la imposibilidad de recurrir a







sus poderes. Mis posesiones me habían sido arrebatadas, pero me acordé del truco que había utilizado en la Isla Principal y me escapé de la jaula. Corrí por el corredor y tras obtener la llave de la puerta que me cerraba el paso, destruí el androide que antes creía que era Zoe y conseguí la llave que me permitiría recuperar mis posesiones.

Para evitar arduos combates (modo discreto), creí oportuno moverme con mucha cautela y sin llamar la atención (si hacía el mínimo ruido se armaría un gran follón). Después de recorrer un pequeño pasillo, encontré en la esquina otro sello de Sendell, toqué la trompeta y el sello se rompió, dando a conocer el paradero del pozo de Sendell, en lo más alto de la Isla Polar. Solamente el heredero será capaz de romper el sello. Me tomé la pequeña revancha con Funfrock. Para ello volé en pedazos su fortaleza, derramando un poco de agua clara en la roca dejada al descubierto a causa de la ruptura del sello.

Hice el hallazgo de un camino que, partiendo del complejo médico donde se creaban esos horribles insectos, conducía a una zona de obras donde creí que podría estar el pozo de Sendell.

EL PODER DE TWINSEN

Caminé hasta encontrar las vallas pertenecientes a la fortaleza en construcción. Una excavadora impedía mi camino. Encontré unas llaves que resolvieron el problema, continuando así mi camino. Tomé dirección norte hasta encontrar un lugar donde se hallaba un bulldozer. Utilicé mi perspicacia para lograr que el obrero me diera las llaves del vehículo, haciéndole creer que resolvería sus problemas de trabajo. Conduje el vehículo por el sendero por el que había llegado hasta allí, dirección sur, y derribé una valla que me impedía un camino antes inaccesible. Llegué a una localidad cercana a través del nuevo camino, allí dejé el vehículo y comencé el ascenso a la parte más alta de las obras, siguiendo las huellas dejadas por un vehículo. Estaba cerca del pozo, descendí por las plataformas para sorprender a un obrero que tenía en su haber la llave que me daría el paso a la fortaleza en construcción alrededor del pozo. Al entrar, un obrero intentó sorprenderme, pero, con la agilidad que me caracteriza, lo eliminé junto con sus dos secuaces que intentaban acabar conmigo desde unas posiciones más elevadas (modo discreto).

Subí por la fortaleza en construcción, llegando a las puertas del pozo de Sendell. Funfrock me estaba esperando. A su lado se encontraba Zoe. Rompí el sello de la puerta, utilizando la trompa y entré rápidamente. Bajé por la rocosa pared. Una vez en suelo firme, me dispuse a enfrentarme al Dr. Funfrock.

Desenvainé el sable que le había robado en la Isla Principal (modo agresivo). Tras un largo y duro combate, lleno de acción acabé con la vida del Dr. Funfrock. Ahora era el turno de entrar en el pozo de Sendell, ya tendría tiempo de abrazar a Zoe. Apreté los puños y, mirando al frente, inicié un firme paso que me condujo al interior del pozo de Sendell. El mundo estaba a salvo.

FERNANDO PERTIERRA



OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



BUREAU 13
(Gametek/Proein, S.A.)
Conviértete en un experto policía y descubre los casos paranormales más asombrosos de todo el mundo.

2



WAKE OF THE RAVAGER
(SSI/Dro Soft)
El universo mágico del Dark Sun se abre de nuevo ante tus ojos para que liberes a Tyr de la maldición que tiene encima.





FREDDY PHARKAS
(Sierra/Coktel Educative)
Sierra nos da la oportunidad de revivir las experiencias del lejano oeste con esta genial aventura gráfica llena de humor.

4



NBA LIVE´95
(Electronic Arts/Dro Soft)
Un novedoso simulador de baloncesto, con una base de datos tan extensa y actual como pocas se han visto.

5



JUNGLE STRIKE
(Gremlin/Erbe)
Tras los incidentes de laTormenta del Desierto, un cartel brasileño ha robado una bomba atómica. Desbarata sus planes.



BC RACERS
(Core/Proein, S.A.)
A partir de ahora podrás disfrutar de la misma sensación que tenían los hombres del paleolítico cada vez que hacían carreras.

7



BATTLE BUGS
(Sierra/Coktel Educative)
Aprende a controlar al ejército de insectos más divertido de toda la historia del software.





ZORRO
(Capstone/Proein, S.A.)
El galante héroe del antifaz vuelve para marcar a sus enemigos con la zeta de la derrota. Ayúdale a conseguirlo.



GUILTY
(Psygnosis/Dro Soft)
Una divertida aventura gráfica, en la que acompañarás a dos personajes muy diferentes entre sí, pero en el fondo amigos.

10



SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT
(Maxis/Dro Soft)
Un completo editor para el Simcity 2000, con el que podrás crear la ciudad de tus sueños o modificar las antiguas.



LOS COMIENZOS SIEMPRE SON DURO

Tengo un problema con el Alone in the Dark III. Estoy atascada en la parte inicial, con los dos pistoleros fantasmas cortándome el paso de las dos calles de acceso al pueblo y me gustaría saber cómo eliminarlos para continuar la exploración por Slaughter Gulch. También quisiera saber cómo matar al pistolero que surge en el bar y la forma de acceder a la parte superior, pues la escalera está rota y no puedo subir.

Mª CRISTIBNA ZAPATA
NAVARRA

RESPUESTA

Los pistoleros del pueblo son invencibles, al menos de momento. No intentes salir a la calle en busca de bronca o acabarás muy mal. Lo primero que tienes que hacer es correr a toda velocidad y meterte en el bar. Dentro de este tienes que buscar unos cuantos objetos (maraca, llave, bidón de gasolina de fuera, lata de aceite, caja de cerillas, frasco de tónico reconstituyente, botella de alcohol de madera, una botella de cristal que tiene una ficha del gramófono dentro). De momento, no intentes acceder a la parte superior y escóndete en la despensa cuando salga el pistolero. Una vez que el pistolero te pierda el rastro empuja el cuerno correcto de la cabeza que hay colgada en la pared y...

UNAS INDIGESTIONES EN DRAGON LORE

Después de haber hablado con Formar de Hav´shal, me encuentro una planta carnívora que me mata. ¿Qué tengo que hacer?

IÑAKI RODRIGUEZ
LOGROÑO

RESPUESTA

Lo que tienes que hacer es crear un garfio con la calabera y una cuerda que deberías tener ya. Utiliza este garfio con el árbol que hay a la izquierda de la planta carnívora y podrás esquivar a tan temible enemigo. No intentes destruirle de ninguna forma.

DUDAS EN LA TENEBROSA NOCTROPOLIS

1. La viuda Bornik y Stiletto no me dan ninguna pista a todas las preguntas que les formulo, ¿qué hago?
2. ¿Qué hago con el pase del elevador en construcciones Cygnus? La secretaria pasa de mí.
3. ¿Cómo abro el sistema de seguridad de las alcantarillas que hay al lado de la caldera que se encuentra debajo de las oficinas de construcciones Cygnus?

TONI BARRANTES
BARCELONA

RESPUESTA

1. No insistas con las damas y pasa directamente a la acción. Tu misión es encontrar el refugio de Succubus y obtener allí más información. Este refugio se encuentra en las alcantarillas que hay frente al mausoleo.
2. Para que la secretaria te ayude es necesario que le caigas simpático y para ello nada como ayudarle a que el personal de mantenimiento le arregle el aire acondicionado. Habla con ella.
3. De momento no puedes ir por ahí, más adelante se te permitirá el paso.

TRICK OR TREAT

En el juego de aventuras llamado Trick or Treat necesito un cuchillo, ¿dónde está ese cuchillo?, llevo mucho tiempo buscándolo.

CARLOS LOPEZ
MADRID

RESPUESTA

El cuchillo es muy fácil localizarlo ya que está en la cocina encima de una mesa. Este objeto es necesario para poder dar la fiesta que tan ansiosamente esperan los ancianos. Mira constantemente con el cursor del ratón sobre la pantalla para encontrar los objetos necesarios para ir completando la aventura.

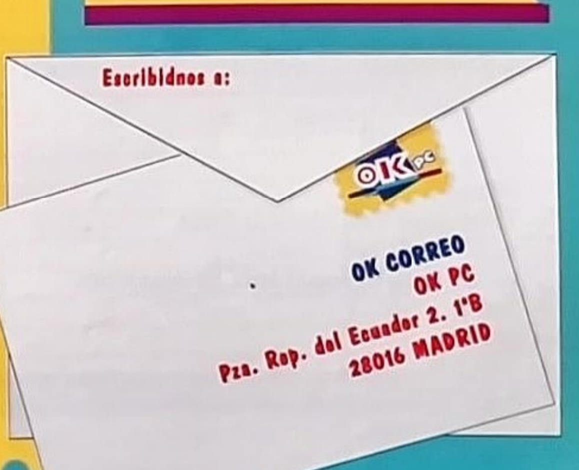
ECSTATICA

1. Por más que lo intento no puedo adquirir la reliquia de los sacerdotes sin que estos me ataquen. ¿Hay que engañarlos de alguna forma?
2. ¿Cómo puedo librarme del hombre lobo y del minotauro que aparecen de vez en cuando?

CARLOS GOMEZ
ZARAGOZA

RESPUESTA

1. Tras hablar con el bibliotecario, que te dará alguna información adicional sobre lo que está pasando en el pueblo, no dudes en robar la reliquia, los sacerdotes no te ayudarán más en el juego. Para escapar vete por los túneles que hay en la biblioteca, aunque antes es necesario que descubras su localización en el pueblo con el hechizo de transformarse en ardilla.
2. Es imposible eliminar al minotauro o al hombre lobo hasta que no consigas un buen arma. Las apariciones de estas criaturas son totalmente aleatorias, limitándose el hombre lobo al pueblo y el minotauro a los alrededores.



INDICE DE TRICKS&TRACKS PUBLICADOS EN OK PC

NOMBRE DEL JUEGO	NUMERO OK PC
ALONE IN THE DARK	9
ALONE IN THE DARK II	23
AL-QADIM	26
AMAZON	14
A-TRAIN	16
BENEATH A STEEL SKY	25
BLUE FORCE	30
CRUISE FOR A CORPSE	2 y 3
COBRA MISSION	18
COLECCION DE TRUCOS OK PC	21
COLECCION DE TRUCOS OK PC II	26
CURSE OF ENCHANTIA	13
DARKSEED	1
DARKSUN	22
DOOM II	31
DREAMWEB	33
DUNGEON HACK	23
ECO QUEST	10
ECSTATICA	31
ELVIRA II	1
EPIC	2
ETERNAM	5
EYE OF THE BEHOLDER	6
EYE OF THE BEHOLDER II	12
EYE OF THE BEHOLDER III	17
GOBLIINS II	11
HAND OF FATE	24
HEART OF CHINA	4
HOOK	3
IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA	25
INNOCENT UNTIL CAUGHT	20
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTICS	8
ISHAR	4
ISHAR II	19
ISHAR III	28
K.G.B.	18
KING´S QUEST V	3
KING´S QUEST VI	31
LANDS OF LORE	25
LARRY V	1
LARRY VI	29
LAURA BOW	26
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	13
LEGEND OF KYRANDIA	11
LITIL DIVIL	24
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	9
LOST IN L.A.	15
LOST IN TIME	26
LURE OF THE TEMPTRESS	7
MANIAC MANSION II (DAY OF THE TENTACLE)	17
MEGATRAVELLER II	8
MONKEY ISLAND II	2
NOCTROPOLIS	32
OBITUS	5
QUEST FOR GLORY III	28
RAVENLOFT	27
RED HELL	24
RETURN OF THE PHANTOM	26
REX NEBULAR	31
RINGWORLD	32
RISE OF THE ROBOTS	32
ROBINSON´S REQUIEM	31
ROME AD-92	6
SAM&MAX	22
SEAWOLF	28
SHADOW OF THE COMET	14
SIMON THE SORCERER	21
SPACE 1889	10
SPACE QUEST V	25
STAR TREK	1
STRONGHOLD	20
SUMMONING	15
TREEK OR TREAT	33
ULTIMA VII: THE BLACK GATE	16
ULTIMA VII: THE SERPENT ISLAND	19
ULTIMA VIII	30
ULTIMA UNDERWORLD	7
WAXWORKS	12



¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____________ 1er. APELLIDO ____________

2º APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ____________

PROVINCIA ____________

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

☐ AL CONTADO. 10.000 Pta.

☐ APLAZADO. 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA-REEMBOLSO

☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

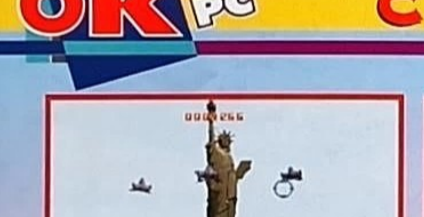
Para instalar el CD-ROM, que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar, y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana activa del Administrador de Programas.

OK PC CD-ROM



CHAOS CONTROL

Una raza de extraterrestres pretende invadir el sistema solar y transformar a nuestro querido planeta azul en una masa mucosa a imagen y semejanza de su planeta de origen. Sólo tú puedes detenerlos con esta estupenda demo.



ACES OF THE DEEP

La Segunda Guerra Mundial puso en jaque a todo el transporte marítimo. El principal responsable de esta amenaza fue la flota submarina. Si no temes sentir claustrofobia bajo el agua esta es tu oportunidad.

● **Y además, una selecta colección de juegos arcade shareware para MS-DOS con los que podrás entretenerte durante días.**

MP MULTIPRESS



RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga paro todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, asegúrate de que:

■ Tienes suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar perdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que el sonido no funciona por tu tarjeta de sonido, si no por el altavoz PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM, los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCD xx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá un subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Hemos añadido un nuevo botón al programa del CD-ROM. Ahora las funciones del programa son:

■ Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar a éste será necesario seguir las instruccionbes que aparecerán en pantalla.

■ Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluídos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.

VIDEO FOR WINDOWS

386
Tarjeta de sonido
Windows 3.1

El programa Video for Windows es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado, es recomendable salir de Windows, resetear el PC, y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.





JUNGLE STRIKE

386/33 Mhz o superior
4 Mb de RAM configuradas como LIM/EMS
Teclado



Si quieres oír las voces, necesitarás una tarjeta de sonido Sound Blaster.

Unos narcotraficantes, escondidos en la selva brasileña han conseguido robar una potente bomba H y pretenden lanzarla en el mismo Washington. Tu misión, como miembro de una escuadrilla de helicópteros de élite, es terminar con todo el ejército de mercenarios que ha logrado reunir este terrible narcotraficante. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, es necesario que la copies al disco duro; para ello utiliza el botón de copiar. Luego teclea JUNGLE.EXE para ejecutar la demo.

Utiliza las teclas del cursor para pilotar el helicóptero, <Esc> para salir de la demo,













Z, X y C para disparar las diferentes armas.

CHAOS CONTROL

486 o superior
CD-ROM de doble velocidad
8 Mb de RAM
VGA
Tarjeta de sonido
Ratón



Un satélite ha sido secuestrado por una raza extraterrestre de aliens mutantes. Las tropas encargadas de la defensa de la Tierra sólo tienen una oportunidad para detener la inminente invasión y tú serás el responsable del éxito o fracaso







de esta operación. Este magnífico arcade 3D pondrá a prueba tus reflejos y nervios, ¿te atreves? Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CHAOS.EXE.

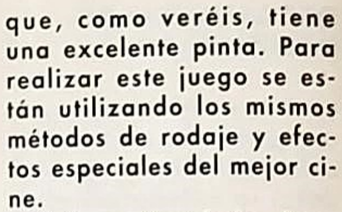
Utiliza el ratón para apuntar con el cursor y el botón izquierdo para desintegrar a tus enemigos. Si disparas durante demasiado tiempo, tus láser se recalentarán y tendrás que esperar a que se enfríen. Una vez que tus enemigos ardan despreocúpate de ellos y empieza a disparar a la siguiente oleada de adversarios que vendrá por el sitio más imprevisto.

PHANTASMAGORIA

Es necesario tener instalado Video for Windows, incluído en este CD-ROM.

Este vídeo digital te muestra las mejores escenas del rodaje del futuro juego *Phantasmagoria*, que, como veréis, tiene una excelente pinta. Para realizar este juego se están utilizando los mismos métodos de rodaje y efectos especiales del mejor cine.

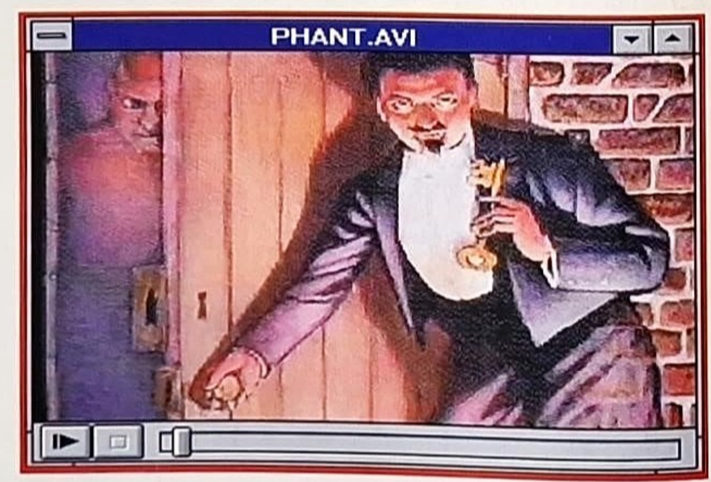
Si tienes instalado el reproductor Video for Windows, al pulsar sobre Ejecutar se visualizará directamente la película.





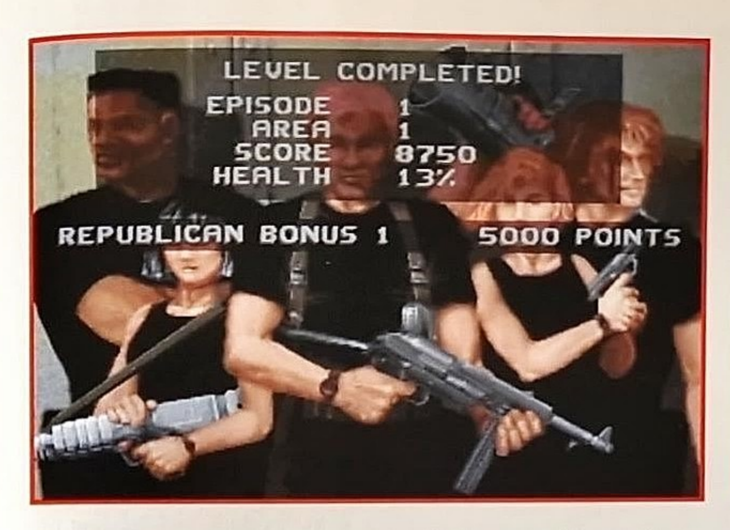














RISE OF THE TRIAD

386DX/40 o superior
4 Mb de RAM
(recomendadas 8 Mb)
VGA
Tarjeta de sonido









Esta demo es un estupendo arcade 3D que te ofrece muchas horas de diversión al regalarte todo un nivel del juego, con todas sus subfases. Como miembro del grupo de elite HUNT de las Naciones Unidas, debes devastar y destruir a todos los miembros de una secta satánica que pretende destruir



el mundo y atentar contra la paz existente en el planeta. En *Rise of the Triad* podrás destruir todo lo que encuentres: cristales, macetas, cajas, redes y todo un sinfín de enemigos que estarán bajo el punto de mira de todo tu arsenal. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\ROTT, teclea ROTT.EXE posteriormente para ejecutar la demo.

Utiliza <Control> para disparar, <Intro> para cambiar de arma, <Atl> para moverte transversalmente, <Mayús> para ir rápido, <Av Pág> y <Re Pág> para cambiar la vista y <Tab> para ver el mapa de situación.



LINKS 386 CD

386 SX o superior
4 Mb de RAM
CD-ROM de doble velocidad
SVGA
Tarjeta de sonido

Esta demostración te lleva a los mejores campos del programa Links 386 CD. Esta demo no es jugable pero te permitirá ver todas las características de esta estupenda versión, que es la última entrega de Links. Sonidos digitalizados y vídeos de gran calidad te sumergirán de lleno en un deporte tan popular como es el golf. Esta demo es necesario instalarla bajo MS-DOS: para ello sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea INSTALL.EXE.

Para salir de la demo pulsa la tecla <Esc>. Si quieres terminar un vídeo puedes pulsar el botón Cancel del monitor que aparecerá en tu pantalla.











ACROSS THE RHINE

386 o superior
4 Mb de RAM
SVGA
Tarjeta de sonido







Esta demo te transporta en medio de un escenario de guerra repleto de tanques y camiones de suministro. Aunque la demo no es jugable, es un claro ejemplo de lo que va a ser este magnífico juego que está a punto de salir. Toda la acción de la demo se desarrolla en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. En el juego completo será posible elegir el bando y tanque que se desea pilotar. Para jugar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\RHINE, teclea ATRVESA.BAT para empezar.

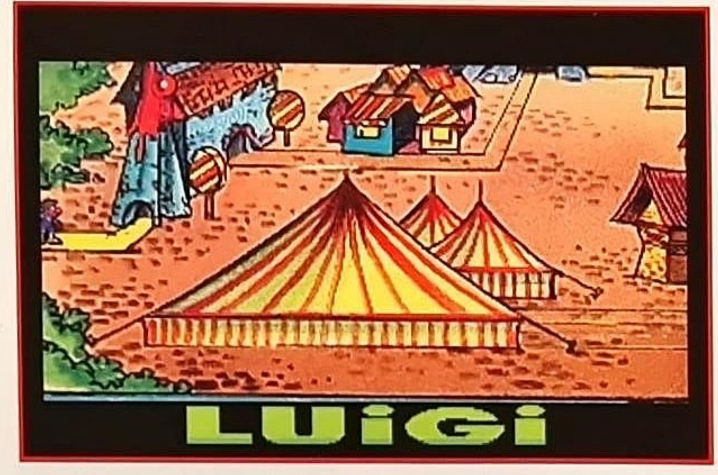
LUIGI EN CIRCUSLAND

Tarjeta Sound Blaster
Teclado
386 o superior

Este arcade de plataforma te llevará a un siniestro circo lleno de locos payasos. El objetivo del juego es ir destruyendo todas las cajas, bien pisoteándolas, bien golpeándolas. Las teclas del juego son redefinibles para una mayor comodidad. Ten mucho cuidado con los disparos pues un solo encuentro con una bala acabará con tu vida. Nada más empezar, puedes redefinir las teclas o utilizar cualquier otro control. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\LUIGI, despues teclea LUIGI2SB.BAT para empezar.







ACES OF THE DEEP

386, 4 Mb de RAM
VGA o SVGA
Ratón

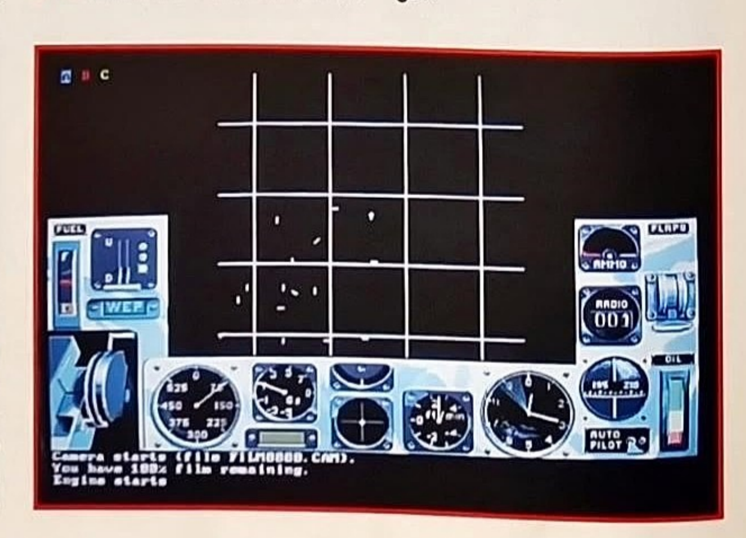
La Segunda Guerra Mundial hizo famosos a los U-Boat alemanes. En pocos meses se hundieron miles de toneladas y el comercio transoceánico se vio seriamente reducido. Con esta demo podrás ponerte al mando de un submarino alemán en busca de un inocente grupo de barcos que aparecerán en tu radar. Para instalar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea AODDEMO.BAT. En caso de que se presente algún problema con la ejecución de la demo, deberás utilizar la opción Sound Blaster normal o ejecutar la demo sin sonido.
Para salir de la demo pulsa <Alt-X>. Desplaza el ratón por la pantalla para que aparezcan las diversas opciones y utiliza los iconos inferiores si quieres tener un acceso más rápido.

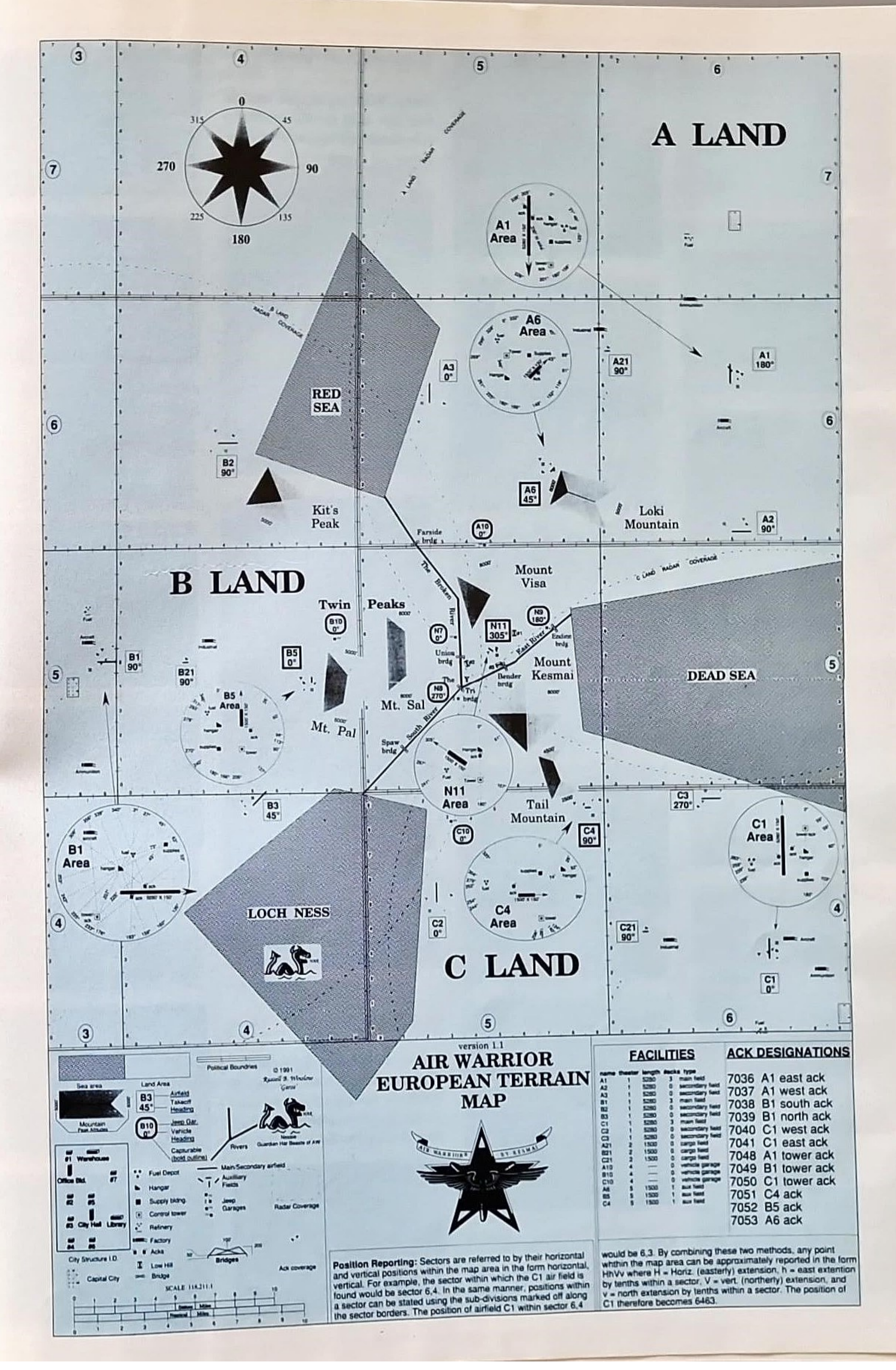
AIR WARRIOR

386 DX/20 Mhz o superior
4 Mb de RAM con 2,5 Mb de memoria LIM/EMS
14 Mb de disco duro
Tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 x 256)
Monitor SVGA
Ratón o teclado

Air Warrior es un completo simulador de vuelo SVGA con unos excelentes sonidos digitalizados. Este es el primer juego que sale para la nueva forma de divertirse: Teleline. Si quieres adquirir el módulo necesario para jugar a través de Teleline puedes obtener más información en la primera pantalla que sale al pulsar AIRWAR. Con este estupendo juego podrás pilotar una gran variedad de aviones de la Segunda Guerra Mundial y jugar contra otros oponentes humanos, bien sea vía módem, bien sea a través de la red Teleline. A través de la red Teleline podrás jugar con hasta 50 oponentes humanos de todos el mundo. Si quieres configurar de nuevo el juego utiliza el programa INSTALL.EXE desde el disco duro una vez que lo hayas copiado, utiliza luego la opción de salir del programa de instalación (tecla E) y aparecerá una pantalla que te permitirá configurar tu tarjeta gráfica. Para jugar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\AIRWAR, teclea AIRWAR.BAT para empezar.

Tienes un completo manual en el directorio AIRWAR de tu CD-ROM. Para verlo, sitúate en el directorio raíz de tu disco duro y teclea CD\AIRWAR, teclea después PRINT MANUAL.TXT para sacarlo por la impresora o utiliza un editor de textos de MS-DOS para verlo. Si utilizas un editor de Windows, ábrelo como texto DOS. En la página siguiente encontrarás un completo mapa, necesario para poder jugar.



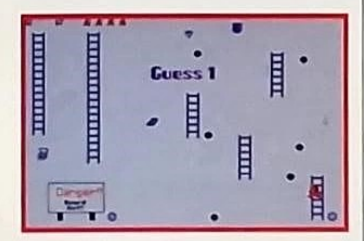


name	theater	length	acks	type
A1	1	5280	3	main field
A2	1	5280	0	secondary field
A3	1	5280	0	secondary field
B1	1	5280	3	main field
B2	1	5280	0	secondary field
B3	1	5280	0	secondary field
C1	1	5280	3	main field
C2	1	5280	0	secondary field
C3	1	5280	0	secondary field
A21	2	1500	0	cargo field
B21	2	1500	0	cargo field
C21	2	1500	0	cargo field
A10	4	—	0	vehicle garage
B10	4	—	0	vehicle garage
C10	4	—	0	vehicle garage
A6	5	1500	1	aux field
B5	5	1500	1	aux field
C4	5	1500	1	aux field

JUEGOS SHAREWARE PARA MS-DOS

ALDO AGAIN

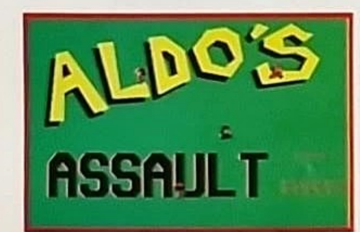
Juego al más puro estilo del famoso Donkey Kong.

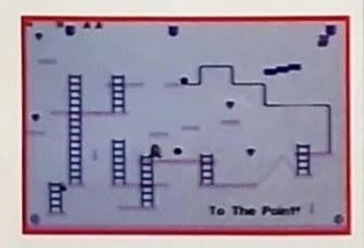




ALDOS'S ASSAULT

Otra versión del clásico juego de los recreativos Donkey Kong.

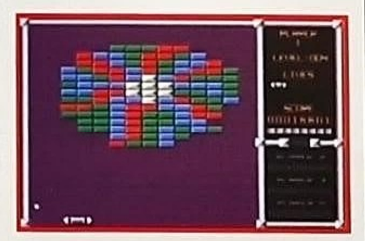




AQUANOID V1.35

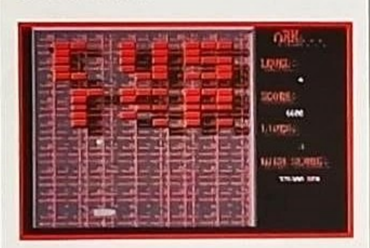
Excelente versión del popular juego *Arkanoid* en el que has de ir rompiendo los ladrillos que hay en la parte superior de la pantalla. Algunos ladrillos al romperse harán aparecer poderes especiales en forma de pastillas que deberás ir recogiendo. Es necesario disponer de una VGA y un ratón.





ARK

Otra excelente version del archiconocido juego del Arkanoid para tarjetas grágficas EGA o superiores. Funciona con el ratón.





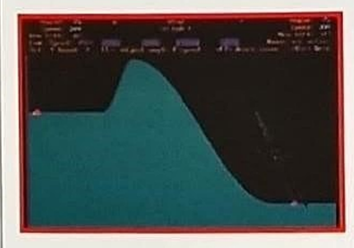
BATALIA

Juego de matamarcianos en modo texto. El juego requiere dos jugadores. Tendrás que luchas con un amigo en un circuíto cerrado para ver quien mata al otro antes.



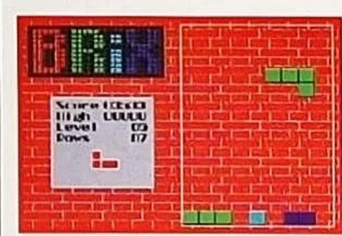
BOMB A WAY

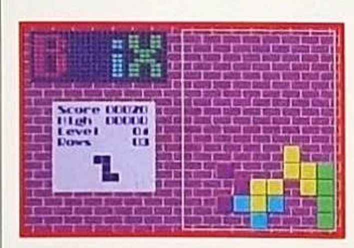
Juego VGA en el que has de derribar a la torreta contraria calculando el ángulo y la velocidad del disparo.



BRIX

Tetris VGA bastante logrado y en el que la dificultad aumenta en forma de tamaño de ficha.







BRIX1

Juego donde has de unir las dos piezas que son iguales y donde la habilidad mental juega un papel importante. Muy buena música. Se necesita tener una VGA y una tarjeta Sound Blaster.



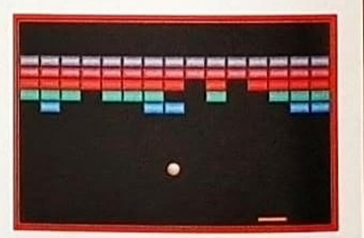




BROKE OUT

Juego en EGA enanísimo que tiene muy buenos gráficos y un sonido aceptable. Qué pena que sólo tengas una bola por partida.





COLORS





Juego en EGA donde has de ir uniendo los colores y cuando tienes 5 fichas del mismo color desaparecen. Las combinaciones pueden hacerse tanto en horizontal y vertical, como en diagonal.

COLUMNS

Juego VGA en el que has de ir colocando las fichas con tres figuras que van cayendo, de tal forma que coincidan





unas con otras para que sean eliminadas.

EPIC PINBALL

Programa VGA de pinball de la casa Epic con unos excelentes gráficos y un sonido inmejorable.



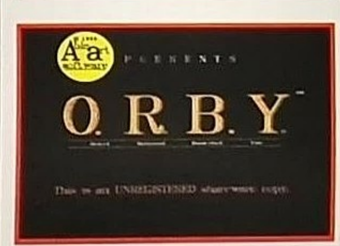




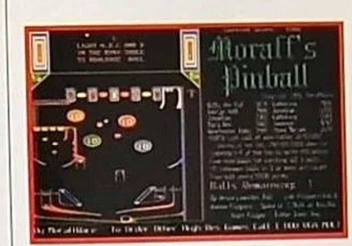
ORBY

Excelente combinacion de estrategia, billar y lucha interplanetaria.





MORAFF'S PINBALL





Muy buen pinball con muchas posibilidades.

SAND STORM

Juego VGA donde has de eliminar los misiles que te caen del cielo antes de que te destruyan las ciudades. El manejo se realiza con el



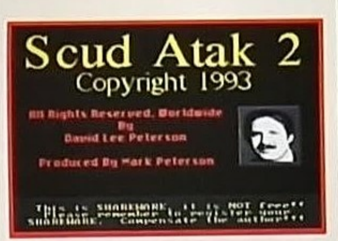


ratón.

SCUD ATACK

Otro estupendo juego en el que has de eliminar misiles





que caen con muy malas intenciones.

SILVER PINBALL

Excelente pinball VGA en su versión shareware. Lástima

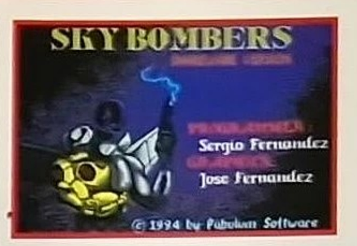




que sólo se pueda jugar una pantalla.

SKY BOMBERS

Juego de arcade en el que has de matar a los malos





que van provocando incendios.

CYBER WARS

Juego EGA del tipo de lucha





callejera. Gráficos buenos y juego adictivo.

DOOM

Escalofriante y sangriento juego shareware en el que hemos





sido invadidos por los alienígenas y tú eres el que has de salvar al mundo (¿dónde he oído yo eso?). Es necesario disponer de una tarjeta gráfica VGA y 4 Mb de RAM (LIM/EMS). El juego se puede disfrutar tanto con el teclado como con joystick y ratón.

BIG BOB'S DRIVE IN

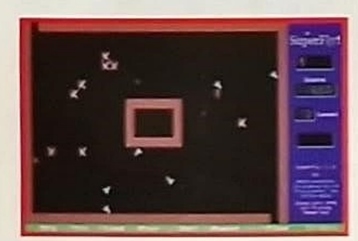




Ayuda a la linda señorita a repartir todo lo que le pidan.

SUPER FLY

Tu agradable casa ha sido invadida por un batallón de moscas y has de eliminarlas para poder seguir con tu anhelado descanso.



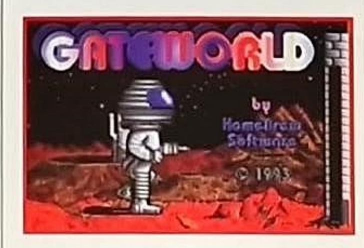


GALACTA THE BATTLE FOR SATURN

Pequeño pero adictivo juego matamarcianos.

GATE WORL

Juego EGA del tipo arcade que recuerda bastante al legendario *Comander Keen* de la casa Apogee.

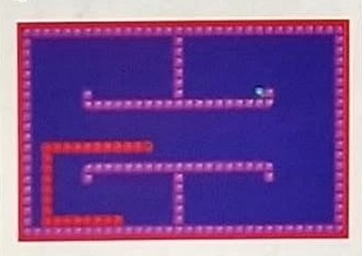




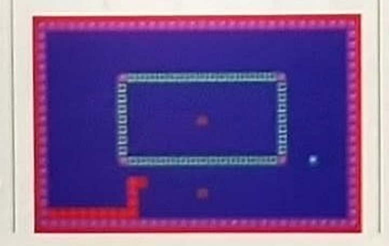


IBID

Muy buen juego del tipo *Snake* en el que tienes que ir creciendo sin chocarte contigo mismo.

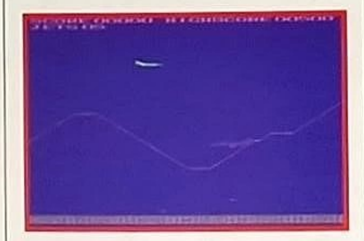






JUMP JET

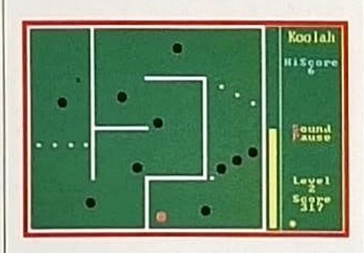
Juego de aviones donde has de eliminar cazas y bombarderos.

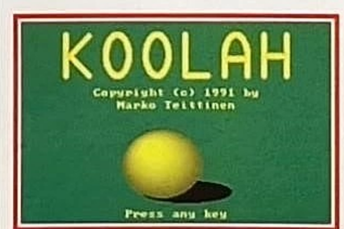




KOOLAH

Ayuda a la bolita blanca a entrar en el agujero rojo.

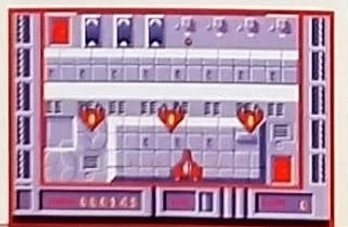




MACHINE

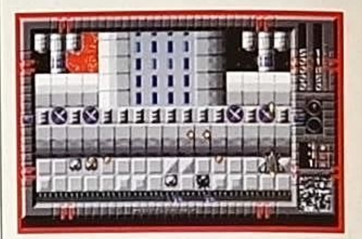
Otro excelente juego de naves con resolución VGA.





MAJOR STRIKER

Juego de naves de scroll vertical.





MUSTANG 3

Excelente juego de aviones EGA que recuerda agradablemente al legendario *1942*.





OVER KILL

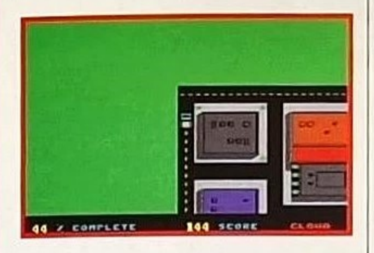
Otro juego de naves para los fanáticos de este género.

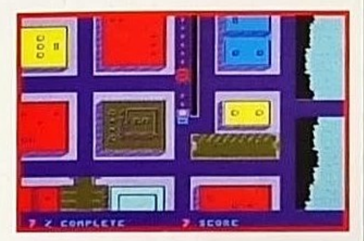




MAD PAINTER

Pinta las rayas de separación de carriles de tu ciudad. Pero ten cuidado con los domingueros.





PHYLOX

Ayuda a nuestro protagonista a salir de este terrible planeta. La clave está en mover-



te cuidadosamente mientras acabas con los alienígenas que pueblan aquel maldito lugar. Este juego recuerda enormemente al mítico Defender.

ALIVE SHARKS

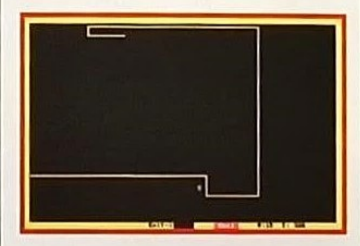
Has de recoger del fondo del mar unas especies marinas bastante raras, pero en tu recogida ten cuidado con los tiburones. Es necesario disponer de una VGA.

SLITHER 2





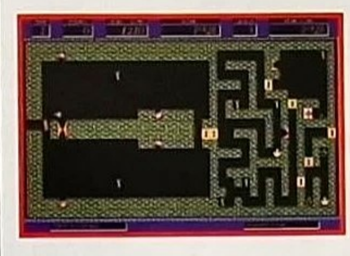


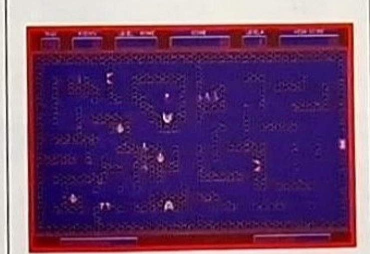


Excelente juego EGA de la serpiente con muchos niveles diferentes.

SNARF

Escapa de los múltiples laberintos que te ofrece este original programa, cogiendo el máximo de tesoros posibles.







FAST







Simulador de vuelo espacial con gráficos vectoriales en 3D. Es necesario utilizar el ratón.

SQUAREZ DELUXE

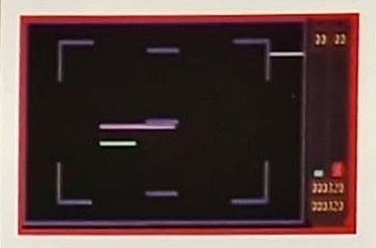




Juego VGA del tipo de encajar piezas bastante diferente a los demás. En vez de bajar las piezas, éstas suben, dificultando aun más la acción. Atento a las ayudas en forma de bomba o cohete, pues activándolas, destruirán todas las piezas que se encuentren por delante, y esto te podrá ayudar o no.

TROFF II

Excelente juego de la serpiente en el que juegas contra el ordenador. Debes recoger el ma-



yor número de semillas, sin chocarte ni con las paredes, ni con tu enemigo, ni contigo mismo, lo cual es muy difícil pero divertido.

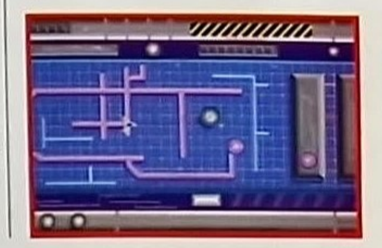
WOLFENSTEIN 3D



Antecesor del excelente juego Doom realizado por la misma casa. Ayuda al héroe de turno a escapar sano y salvo de uno de los reductos más armados de las fuerzas nazis. En este juego podrás enfrentarte incluso con el mismísimo Adolf Hitler, lo cual no será muy de tu agrado, sabiendo lo fanático que es en cuestión de armas y poder. Miles de zonas secretas y peligros te esperan en esta versión Sharewere de Wolfenstein 3D.

XERIX

Espectacular juego VGA de naves espaciales con scroll horizontal. La acción será desbordante en todo momento. Recoge todos los items que se pongan a tu alcance.





!Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. / SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 17 18 19

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

LOS CENTRO MAIL SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD EN SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, AL MEJOR PRECIO

Ven a conocernos

¡No te lo pierdas!

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS — CD ROM



Título	Precio
CRUISE FOR A CORPSE	P.V.P. - 1995
F 15 II	P.V.P. - 1995
F-19 STEALTH FIGHTER	P.V.P. - 1995
BLUE FORCE	P.V.P. - 4995
BODY COUNT	P.V.P. - 6295
CREATURE SHOCK	P.V.P. - 9495
CRIME PATROL	P.V.P. - 8995
CYBERWAR	P.V.P. - 10795
CYCLEMANIA	P.V.P. - 6295
DRAGON LAIR	P.V.P. - 6990
DRAGONSPHERE	P.V.P. - 5990
DRAGON LORE	P.V.P. - 8995
ECSTATICA	P.V.P. - 8095
FALCON GOLD	P.V.P. - 9895
HARPOON	P.V.P. - 3095
HARVESTER	P.V.P. - 9990
LARRY I	P.V.P. - 1995
LINKS	P.V.P. - 1995
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 1995
HELL CAB	P.V.P. - 7990
HIGH COMMAND	P.V.P. - 3095
IDIOMAS MULTIMEDIA ADULTO	P.V.P. - 7195
IDIOMAS MULTIMEDIA JUNIOR	P.V.P. - 6295
KYRANDIA 3	P.V.P. - 8995
LAWNMOWER MAN	P.V.P. - 6990
LITLE BIG ADVENTURE	P.V.P. - 7195
MAD DOG MCCREE	P.V.P. - 3990
MAD DOG MCCREE II	P.V.P. - 4990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 6295
MEGARACE	P.V.P. - 7495
MONKEY ISLAND	P.V.P. - 4995
MYST	P.V.P. - 7195
PIRATES!	P.V.P. - 1995
SPACE QUEST I	P.V.P. - 1995
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 2990
NHL HOCKEY 95	P.V.P. - 6295
NOVA STORM	P.V.P. - 8095
PATRIOT	P.V.P. - 3095
PINBALL DELUXE	P.V.P. - 5395
REBEL ASSAULT	P.V.P. - 8995
SPACE ACE	P.V.P. - 7995
STARLORD	P.V.P. - 6990
THE JOURNEY MAN PROJECT	P.V.P. - 3990
UNDER A KILLING MOON	P.V.P. - 9895
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	P.V.P. - 6990
WING COMMANDER III	P.V.P. - 8995
WOODRUFF	P.V.P. - 7495
ZEPPELIN	P.V.P. - 9895

MAS CD ROM

SHAREWARE	
ARCADE COMPANION	1.990
OCA SHAREWARE SEPT. 94	2.990
DR SHAREWARE II	2.990
MEGA WINDOWS 3	2.990
SO MUCH SHAREWARE 4	2.990
SUPER GAMES WIN I	1.990
SUPER GAMES WIN II	1.990
WINDOWARE	1.990
WINDOWS POWERGAMES	2.990
WORLD OF GAMES	2.990
WORLD OF WINDOWS	2.990

UTILIDADES	
C USERS' GROUP AUG. 94	3.490
COMPUTER ANIMATION MADNESS	3.490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1.990
KODAK PHOTO CD	3.490
POWER UTILITIES	2.490
SOUND SENSATIONS	1.990

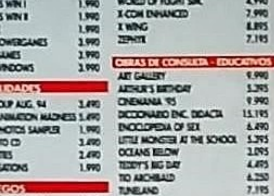
JUEGOS	
CHESSMASTER 4000 TURBO	6.745
DAWN PATROL	7.645
DESERT STRIKE	4.445
DOG FIGHT	3.950
DREAMWEB	7.645
F-117A	3.950
F-15 STRIKE EAGLE III	3.950
F1 GRAND PRIX	3.950
FLIGHT SIM COMPENDIUM	3.990
GUNSHIP 2000	3.950
INHERIT THE EARTH	2.995
KICK OFF 3	5.395
LARRY VI	8.995
LORD OF THE RINGS	8.995
LORDS OF THE REALM	6.295
MASTER OF ORION	7.990
MIGHT AND MAGIC IV & V	8.095
NOCTROPOLIS	8.095
OUTPOST	9.795
PACK "10TH. YEAR ANTHOLOGY"	8.095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	6.295
POWER DRIVE	4.495
QUARANTINE	6.745
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	8.995
SPACE SHUTTLE	3.095
STAR CONTROL 1 & 2	2.995
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARY	7.645
STREET FIGHTER SERIES	4.990
SYSTEM SHOCK ENHANCED	8.295
THE 7TH GUEST	6.990
US NAVY FIGHTERS	8.095
WALLS OF ROME	3.095
WING COMMANDER I/II	5.990
WOLFPACK	8.995
WORLD OF FLIGHT SIM.	4.990
X-COM ENHANCED	7.990
X WING	8.895
ZEPHYR	7.195

OBRAS DE CONSULTA - EDUCATIVOS	
ART GALLERY	9.990
ARTHUR'S BIRTHDAY	5.295
CINEMANIA '95	9.990
DICCIONARIO ENC. DIDACTA	15.195
ENCICLOPEDIA OF SEX	6.490
LITTLE MONSTER AT THE SCHOOL	5.295
OCEANS BELOW	3.095
TEDDY'S BIG DAY	4.495
TIO ARCHIBALD	6.250
TUNELAND	7.195
UPSIDE TOWN	7.195

SOLO PARA ADULTOS	
101 SEX POSITIONS PT 1	5.490
A TASTE OF EROTICA	1.990
ALL BEAUTIES	4.490
BABY'S GOT BUTT	5.490
CURSE OF CATWOMAN	3.490
DANGEROUS BLONDES	3.990
DEEP THROAT	4.990
DEEP TUSH	5.490
DOORS OF PASSION	3.490
DREAM MACHINE	6.990
GIRLS ON GIRLS	3.990
HIDDEN OBSESSIONS	3.490
HOUSE OF DREAMS	3.490
LEGENDS OF PORN II	2.990
LUST CONNECTION	5.990
MAN ENOUGH	6.990
MASSIVE MELONS	2.990
NIGHTWATCH	4.990
SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
SEX & GAMES	2.990
SEYMORE BUTTS	6.990
SUPERMODELS EXOTIC	2.990
THE ADV. OF SNATCHMAN	6.995
VAMPIRE'S KISS	6.490
VIRGINS 2	5.990

PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más




DR. SHAREWARE II 3.990 — PEGASUS 5.0 4.990 — TOO MUCH SHAREWARE 3.990 — NIGHT OWL 3.990 — SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD) 3.990 — OCA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD) 3.990 — WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD) 4.990

HABLEMOS INGLES — CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM. VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS. EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO. EJERCICIOS GRAMATICALES. 9.990

PACK 10 CD-ROM volumen 2 — NUEVO — 5.990
• PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES • MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • ARTS AND LETTERS • FANTASIA'S 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENHANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1 — ¡SUPER PRECIO! — 4.990
• DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD ATLAS • WORLD FACT BOOK • CD-ROM OF CD-ROMS • TIME MAN OF THE YEAR • PLANIMATION FESTIVAL • SING ALONG CLASSIC



METAMORF — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA — 4.750

MORPHOLOGY 101 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS — 6.990

LA MAQUINA DEL TIEMPO — IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — 8.500

EXPLOSSION 3 — 4.900

101 Only THE BEST GAMES — 2.990




MEGAPACK 11 — 6.990
• AUDOBON'S BIRD • AUDOBON'S MAMMALS • DINOSAUR SAFARI • ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE • FREAKIN FUNKY FUZZBALLS • IMAGINATION • LINKS • MIKE DITKA FOOTBALL • TEST DRIVE III • F-14 TOMCAT • VIRTUAL MURDER 2

SHARESPAÑOL — SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC. — 3.990



TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
• BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más



TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
• DOOM • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PINBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más



UTILITIES PLATINUM — 1.990



TOOLKITS FOR LINUX — 3.490



TREASURE PACK — 6.990
• CLIP ART NOVICE • PHOTO PRO VOLUME 3 • PHOTOBANK • GALLERY OF DREAMS • SURREAL IMAGERY • CD FUN HOUSE 9.0 • FONT PRO VOLUME 1 • THE ESSENTIALS • PHOTO PRO VOLUME 2 • FLOWERS • QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS • NEWSBYTES • WASHINGTON TIMES 1994 EDITION • SUPERTOONS

VISTA PRO — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D — 13.990

VR WORKSHOP — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D — 6.990

EL SISTEMA SOLAR 7.990 — CUERPO HUMANO 9.990 — GEOGRAFIA FISICA DE ESPAÑA 5.990 — MUNDO MINERALES 5.990 — GEOLOGIA 5.990

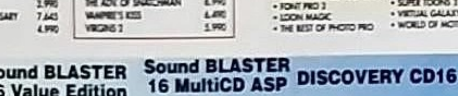



EXPLORER PACK — 6.990
• BEYOND THE WALL OF STARS • COOL SCEEN BACKGROUNDS • FINEST COMEDY CLASSICS • FONT PRO 3 • LOON MAGIC • THE BEST OF PHOTO PRO • SOUND LIBRARY PRO • SUPER TOONS 3 • VIRTUAL GALAXY • WORLD OF MOTION

AMAZONIA — RECORRIDO AUDIOVISUAL A TRAVES DE LA MAYOR SELVA TROPICAL DEL PLANETA — 7.990

How to Create MULTIMEDIA 3.990 — ANIMATION How to CD 3.990 — 500 FONTS 2.990 — CLIP ARTS&FONTS 2.990 — 4000 ICONS 2.990

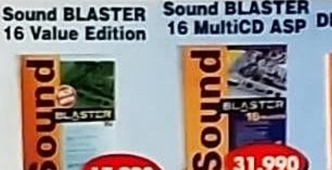
OS/2 WARP VERSION 3 — SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES... — 9.400



Sound BLASTER 16 Value Edition — 17.990

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 31.990

DISCOVERY CD16 — 44.990




Sound BLASTER AWE32 — 45.900

Sound BLASTER 16 MultiCD — 25.990



Video BLASTER SE — 45.990

Video BLASTER FS200 — 59.990

CREATIVE TVCODER — 24.990



KIT CD-ROM Creative Lab para conectar a tu Sound Blaster. Incluye Enciclopedia GROLIER y ALDUS Photostyler — 25.990

DINAMIC MULTIMEDIA




CD BASKET — 4.445
MAS DE 200 FICHAS TECNICAS DE LOS CLUBES, JUGADORES, ENTRENADORES Y ARBITROS QUE HAN PARTICIPADO EN LA LIGA ACB EN LOS ULTIMOS 11 AÑOS. INCLUYE PC BASKET 2.0



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — 4.445
MAS DE 200 FICHAS DE LOS GRUPOS MAS REPRESENTATIVOS CON 109 SELECCIONES DE CANCIONES Y VIDEOS, DISCOGRAFIA COMPLETA DE CADA UNO DE ELLOS...



PC FUTBOL — PC 3 1/2 — 2.695
PC BASKET — PC 3 1/2 — 2.245



ARCTIC MOVES — PC 3 1/2 — 1.795
PC CALCIO — PC 3 1/2 — 2.245

Friendware










Título	Precio
BLAKE STONE	SHAR - 650/REG - 4500
BOPPIN	SHAR - 650/REG - 4200
DOOM	SHAREWARE - 650
EPIC PINBALL	SHAR - 650/REG - 9600
HOCUS POCUS	SHAR - 650/REG - 4500
JAZZ JACKRABBIT	SHAR - 650/REG - 6500
MYSTIC TOWERS	SHAR - 650/REG - 4300
NEO BOOK	SHAR - 650/REG - 8600
NEO PAINT	SHAR - 650/REG - 7500
ONE MUST FALL	SHAR - 650/REG - 5990
PLANET STRIKE	REGISTRADA - 4990
QUICK MENU III	SHAR - 650/REG - 6200
RAPTOR	SHAR - 650/REG - 4990
RISE OF THE TRIAD	SHAR - 650/REG - 7450
SPEAR OF DESTINY	SHAR - 650/REG - 6990
WACKY WHEELS	SHAR - 650/REG - 4990
WOLFENSTEIN 3D	SHAR - 650/REG - 6500
Z80 EMULATOR	SHAREWARE - 650



PRODUCTOS PRIMAX

ESCANER DE MANO

ESCANER 256 ESCALAS DE GRISES 16000

ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO 9900

ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 Millones Colores 26900

ESCANER MOTORIZADOS

ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS 54000

Todos los escáners incluyen OCR

RATON 3 BOTONES 1990

DATA PEN 49000

CONTROL PAD

1 JUGADOR CON CABLE 2100

2 JUGADORES / INFRARROJOS 8600

1 JUGADOR / INFRARROJOS 5900

OS2 WARP Versión 3

- Sistema operativo 32 Bit Multarea real
- Ejecuta todas las aplicaciones DOS y Windows
- Amplio soporte multimedia
- Lenguaje REXX

9.400

Programas de Gestión profesional incluidos:

- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Base de datos
- Informes, ETC.

OKPc RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ____________

DIRECCION COMPLETA ____________

POBLACION ____________ PROVINCIA ____________

TELEFONO ____________ C.P. ____________

MODELO DE CONSOLA ____________

Nº CLIENTE ____________ NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500 GASTOS ENVIO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300 TOTAL ....



OCTUBRE, AÑO 2071

NUEVA BASE LUNAR BABYLON

TU MISION:

ELIMINAR A LA ARMADA EXTRATERRESTRE Y SALVAR EL SISTEMA SOLAR DE LA AMENAZA CONSTANTE

CHAOS CONTROL es el SHOOT'EM UP más vertiginoso de todos los tiempos. Conviértete en la Primer Teniente Jessica Darkhill, líder de la patrulla Ares Interception, y después de una sangrienta batalla en Marte únete al 11º escuadrón de los Silver Dragons y enfréntate al mismísimo Lord Commander.

- IMAGENES REALIZADAS TOTALMENTE EN TIEMPO REAL
- MAS DE 30 MINUTOS DE SECUENCIAS 3D A PANTALLA COMPLETA
- BANDA SONORA ORIGINAL EN ESTEREO
- INMERSION TOTAL EN EL JUEGO: Efectos de sonido, voces, sensación de pilotar una verdadera nave espacial con movimientos de cámara
- Experimenta 3 modos de vuelo distintos, cada uno con su propia cabina (modelo básico de combate aéreo, modo virtual y el arma definitiva: la nave de combate prototipo)





TAMBIEN DISPONIBLE EN CD-i















ERBE / MCM SOFTWARE Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63